CBI
总第62期
2004年12月号
定价8.8RMB

数字化用户 游戏日

全彩

2004年12月1日出版
定价8.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689

斯特拉诸神
光明之泪 Shining tears
GTA圣安德列斯
龙使物语
妖精战士 世纪
光环2

每月评述台
乱弹业界游戏
笑看当月新闻

记忆之链
王国之心

王牌典藏攻略
王牌空战5
未颂的战争
全剧情介绍·飞行战略图

赠 火影人偶
万元大奖
期期送
PSP NDS 各四台
奖

恶搞企画
食蛇者
48小时攻略日记

合金装备3
METALGEAR3 SNAKEEATER

#《游戏日》2005年第1期随书赠送

独家制作 绝不再版

战士的标志

SOLID SNAKE 军用身份识别牌

严格按照1964年美国军队标准定制，全钢制造，永久保存，独一无二的战士标记

仅随书附送，不单独零售

12 游戏日

2004 年 11 月号　总第 61 期

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本期封面：妖狐

■卷首攻略■

编辑部恶搞企画，前所未见的 BT 攻略，誓将恶搞进行到底

合金装备 3 食蛇者 2

■强档攻略■

光明之泪剧情小说攻略 22

斯特拉诸神剧情攻略 40

妖精战士~世纪 流程攻略 51

GTA 圣安德列斯 黑社会横行之道 54

龙使物语完全攻略 64

■掌机攻略■

塞尔达传说~不可思议的帽子图文攻略 70

王国之心~记忆之链通关指南 79

■Xbox~精彩■

HALO 2 正式版剧情攻略 88

Xbox 问答·基础篇 93

■非主流■

圣诞夜惊魂 102

超级大战争 104

纽约街头格斗 105

另眼扫描 106

三国战记 2 108

■尽在掌握■

飞翔的双翼 86

■极限研究■

RPG 游戏最强隐藏 BOSS 攻略法 94

金手指 101

■才语游言■

才语游言 110

闲言碎语 111

才语邮局 111

涂鸦板 114

非典型 RPG 主角 116

画师访谈 119

火星图库 120

大杂烩 121

混沌谷 122

■卷尾攻略■

本期重点推荐，全剧情、通讯对话、飞行示意图王牌攻略

王牌空战 5 ~未颂的战争 124

■每月评述台■

卡氏毁前言再投索尼　三上生反意欲寻高就 143

数字化用户

主管 四川省科学技术协会
主办 四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址 成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真 (028)87646606
编辑电话 (028)87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑 牛泊
主编 许海龙
执行主编 周博
责任编辑 郑兆昕
编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超
发行总监 秦风
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑 陈颖、张小乐、梁镭耀
法律顾问 四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 蓉临广登字(2004)第 0307 号

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位 全国邮政局
零售 全国各地书亭报摊
发行服务 (028)87648981、87688333-533
邮购 成都市营门口路民光商厦 507 室
邮编 610036
定价 人民币 8.8 元
印刷单位 四川蓝剑协力印务有限公司
刊期 月刊
出版日期 12 月 1 日

机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:11.17 文:游戏日全体编辑/协力:fantian、Chao 责编:星辰

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

兰博诞生!

11月16日 2:00

编辑部内依然人员齐整,DRAGON一边在电脑上敲字一边分配任务:"短笛牛蛙你们明儿开始可是要冲关的,现在没事就回去给我睡觉,明天开始想睡还未必睡得成呢!"

"嗯,我正在玩试玩版"牛蛙精神好得很,据说晚饭又喝酒了,"以前没有玩过MGS,先熟悉一下再说。"

"哈?"星辰和fei对望了一眼:"他刚才不是一直在打《真魂斗罗》的么?",fei小心地飘到牛蛙跟前,仔细确认了一下游戏画面:"还真的是MGS耶!!可是……这么打和魂斗罗有什么区别?"

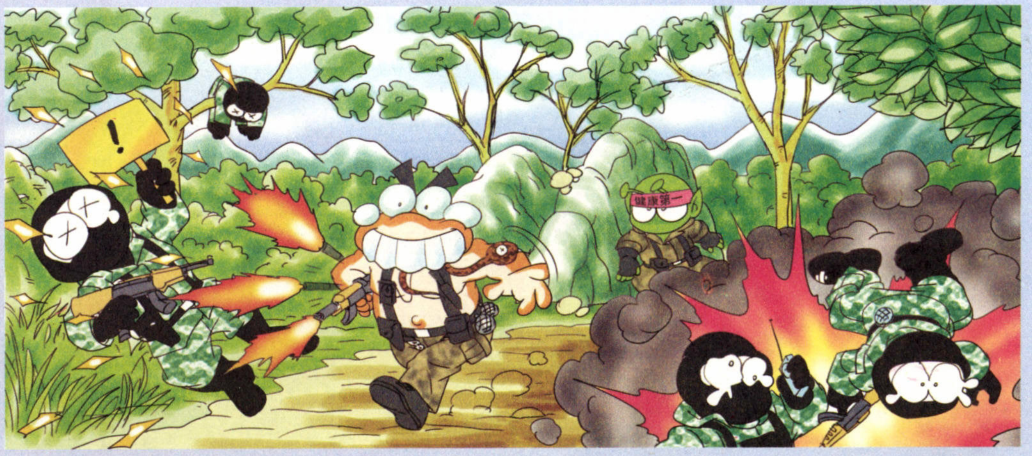
牛蛙头也不回的说到:"不都是KONAMI的游戏嘛……"

编辑部沉默了半分钟,短笛终于忍不住说到:"你不知道这个游戏讲究的是潜入吗?潜入!!"

"潜入?那是什么东西?"牛蛙很不屑的回头看看众人:"谁要这么麻烦给他偷偷潜入啊,看像我这样,直接冲过去!轰的一发散弹枪!!多爽!!!"

编辑部沉默了一分钟,短笛又忍不住嘀咕到:"可是,MGS里的敌兵只有越杀越多吧?"

"欧耶!!全杀光了!!"牛蛙完全不顾众人的感受,豪快的叫到:"难道这就没有人了吗?来战啊!!"



"不是吧?!!"众人齐声叫到,短笛奋不顾身的冲上去一把抢过手柄:"怎可能敌人能够杀完?!MGS2的时候怎么杀都杀不完的啊!!"

画面中只有SNAKE一人逍遥的到处乱窜,短笛绝望的丢下手柄:"真~真的杀完了……"

"这有什么奇怪的?把通讯兵都杀掉之后,不就没人叫增援了么?"牛蛙大义凛然的说到。

"你们不觉得这次SNAKE赤裸着上身,扎着头巾的样子很像兰博么?"fei说到:"看来这次小岛棋差一招啊,没有想到还有牛蛙这样的异教徒……"

"就这么定了!"星辰一拍桌子:"牛蛙这次就做'兰博'版的攻略!短笛嘛~还是正常潜入吧!不要输给兰博哟~SNAKE!"

短笛突然感到背后一阵寒意,"兰~兰博……"

离MGS3美版发售日期还有一天,编辑部内不时传来牛蛙豪快的叫声……

MGS,启动!!

11月17日 10:00

上午的编辑部弥漫着懒洋洋的气氛,没有猎物的猎人们懒洋洋的晒着难得的太阳,星辰和fei有一搭没一搭的聊着生化危机4的笑话,DRAGON、短笛和几个美编在邪笑着对战KONAMI的摔角玫瑰,牛蛙继续他魂斗罗式的snake之旅。

11月17日 12:00

星辰看看了天象,随后跑到无人的地方打了个电话,接着神秘地高速众人"嘿嘿嘿……所有人听着,2小时以后游戏盘到手,准备进入作战状态!!"

11月17日 14:10

星辰拿着三张金光闪闪的盘走了进来:"兄弟们,开工吧!"大家开始抢盘。

11月17日 22:00

短笛和牛蛙对照了一下进度,短笛沮丧的发现,牛蛙在正式版里没有弹药的情况下依然坚持"不隐藏,敌全灭"的方针,而且打得比短笛还要快……看着牛蛙豪快的用小刀捅死一只鳄鱼,众人全体无语:"我觉得,兰博也不过如此吧……"

短笛郁闷的哼哼道:"你至少也用一下CQC嘛,新系统啊……"

牛蛙很无辜的惊讶起来:"CQC?那是什么?"

短笛哭了……回答到:"就是把敌人制服以后打晕在地……"

"那么麻烦的东西,用它干嘛?"牛蛙豪快地拍了拍短笛的肩膀:"我都是用散弹枪或者小刀的,'嚓','嚓'!好爽啊!"

标题菜单

1 NEW GAME | 新游戏

选择之后游戏会让玩家做出以下 3 个选择："第一次玩 MGS""我喜欢 MGS1""我喜欢 MGS2"。接下来则是让玩家选择游戏难度，一开始总共有 VERY EASY、EASY、NORMAL、HARD 四种难度，随着选择的难度在游戏中也会有以下几种变化

◆游戏开始时 SNAKE 的体力为最大值：难度越高最大值越低。

◆游戏中道具和武器的分布：随着难度不同而不同，同一把武器在不同难度中取得的时间和地点不同。

◆武器的弹药最大数：难度越低武器的弹药最大数越大，而取得弹夹时的弹数也会越多。

◆难度越高敌人的攻击力、防御力越高。

◆选择"喜欢玩 MGS2"开始游戏的话，SNAKE 会带着雷电面具出场，通讯完毕之后才会摘下。

2 LOAD GAME | 读取游戏存档

3 BRIEFING FILES | 机密档案

观看游戏中部分特殊情节

5 OPTIONS | 游戏系统设置

VIBRATION：手柄振动机能的有无

BLOOD：游戏中是否有流血画面

DOLBY PRO LOGIC II：是否开启 DOLBY 音效

CAPTIONS：是否开启字幕

OWN VIEW：一人称视角为普通或驾驶仓视角

SCREEN ADJUSTMENT：游戏画面位置调整

BRIGHTNESS ADJUSTMENT：游戏画面明暗度调整

6 SPECIAL | 特别模式

BASIC ACTIONS：基础动作演示模式，在这里学习游戏中的各种基本操作，分为初级、中级和上级三种。

PHOTO ALBUM：相册模式，在这里可以观看在游戏中用照相机拍下的各种照片，拍的照片资料需要保存在记忆卡中才行。

CAMOUFLAGA DOWNLOAD：从网上下载 SNAKE 的新面部改装和新服装。

4 SNAKE VS MONKEY | 捉猴模式

控制 SNAKE 在规定的几个关卡中捉猴的迷你游戏，这里可以使用的武器只有麻醉枪和闪光弹，将猴子打晕之后就能捉住，捉完关卡的全部猴子后过关，把捉猴模式的全部 5 关完成后就能在正常游戏中使用新道具：MONKEY MASK(猴子面具)。

捉猴模式每关需要捉的猴子数量

第一关 ESCAPE FROM THE 9 只

第二关 DRAGENT OF THE APES 15 只

第三关 DAWN OF THE APES 21 只

第四关 APE FEAR 18 只

第五关 GONE WITH THE APES 18 只

操作简介

十字键 控制 SNKAE 走动(缓慢)

○键 确定/徒手攻击/CQC/贴墙时敲击墙壁

□键 使用武器攻击/缩小焦距(使用望远镜或照相机时)/按住不放为举枪瞄准

△键 特殊行动(攀爬、控制炮台等行动)/通信中对话快速显示/放大焦距

×键 取消/切换蹲下和站立状态/跑动中为鱼跃翻滚

R1 键 按住不放切换为第一人称视角

R2 键 快速调出上次用过的武器/按住不放用方向键选择武器

L1 键 第一人称视角攻击时按住不放切换到瞄准器

L2 键 快速调出上次用过的道具/按住不放用方向选择道具

左摇杆 控制 SNAKE 跑动(快)

右摇杆 调整视角

SELECT 进入通信画面

START 进入选择菜单

注解：×键会根据操作的细微变化而影响 SNAKE 的动作，比如趴下的时候轻点一下×键 SNAKE 会变为蹲下的姿势，而如果用力一点按×就会直接恢复到站立的姿势；当跑动中轻点一下×键的鱼跃动作后 SNAKE 会恢复站立姿势，而如果跑动中按住×键不放的话，在鱼跃之后 SNAKE 便会直接趴在地上。注解：×键会根据操作的细微变化而影响 SNAKE 的动作，比如趴下的时候轻点一下×键 SNAKE 会变为蹲下的姿势，而如果用力一点按×就会直接恢复到站立的姿势；当跑动中轻点一下×键的鱼跃动作后 SNAKE 会恢复站立姿势，而如果跑动中按住×键不放的话，在鱼跃之后 SNAKE 便会直接趴在地上。

4 SPECIAL ACTION | 特殊行动

1、△键开门不会弄出声响。

2、按住□键举枪时轻轻的放开□键则不会射击而把枪收起来。

3、攻击时连按两次 R2 键即可快速手动填装子弹。

4、空手时按□搬动倒地的敌人可以让他们掉出道具或武器弹药。

5、在水中按×键即可潜水，潜水时按△键即可浮出水面。

关于 CQC

CQC 全称 COLSE QUARTER COMBAT，意思为近距离格斗技术，是为了近距离应付在任何地形、地势和任何方位出现的敌人的格斗技能。目的是在己方没有持械的情况下快速让敌人失去战斗力。使用 CQC 首先需要装备能使用 CQC 的武器(可以使用 CQC 的武器在武器图标左下方会有 CQC 三字)。

1.接近敌人，用力按住○键，可以放倒敌人，使敌人陷入晕厥。

2.接近敌人，轻按○键，可挟持敌人，或当作肉盾。

配合其他按键可以做以下动作：

●方向键，拖住敌人移动，一定时间后敌人会晕过去。

●按住 L3 不放，从敌人口中夺取情报。

●用力按○，干掉敌人。

●按 R1 换主观视角，同时按□使用武器。

●不停轻按○可将敌人勒晕。

本作中 FREEZE 基本和 MGS2 一样，在没被发现的情况下用武器指住敌人即可，也可以在 CQC 后面使用。FREEZE 后保持手中的武器走到敌人跟前对着要害部位，敌人会抖落身上的道具。

特殊迷彩装

Fly：打破 Graniny Gurki Lab 厕所中的一道门后即可获得。

Animals：与 Ocelot 战斗时，将其满腹度减为 0 即可获得。

Hornet Stripe：与 The Pain 战斗时，将其满腹度减为 0 即可获得。

Spider：与 The Fear 战斗时，将其满腹度减为 0 即可获得。

Fire：与 The Fury 战斗时，将其满腹度减为 0 即可获得。

Spirit：与 The sorrow 在梦中相遇时，跟随他走到河流的尽头即可获得。

Cold war：与 Volgin 战斗时，将其满腹度减为 0 即可获得。

Tuxedo：游戏通关后即可获得。

注：与 BOSS 战斗时，用麻醉枪或者徒手攻击可以减少他们的满腹度。

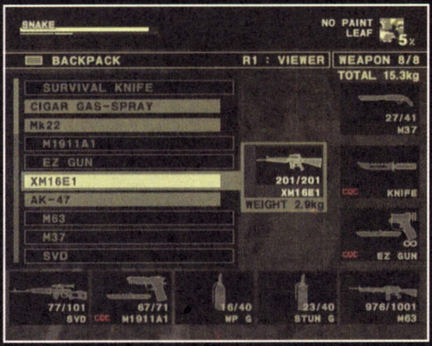
菜单选项说明

1 CAMOUFLAGE | 伪装

FACE:更换 SNAKE 的面部涂装,随着游戏的进程还能取得各种不同的涂装。另外还有个类似雷电面孔的面具,此道具有其他特殊用途。

UNIFORM:更换 SNAKE 所穿的迷彩装,每种迷彩装都会根据地形和天气的不同增加或者减少 SNAKE 的隐藏度,游戏中要根据实际情况常常更换迷彩装,新的迷彩装也会随着游戏进行而取得。

2 BACKPACK | 道具



SNAKE 的备用装备包,分为道具(ITEM)部分和武器(WEAPON)部分。每部分最大只能装备 8 个,剩余的则作为备用。另外每种道具和武器都有其固定的重量,装备的道具和武器总重量也对 SNAKE 的行动有所影响,重量越大,SNAKE"满腹度"下降越快。

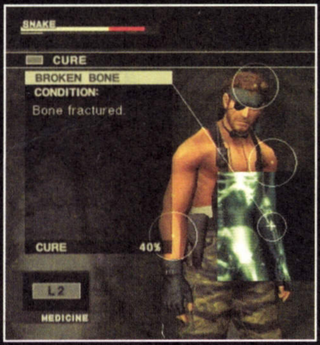
4 CURE | 治疗

本作的新系统,当 SNAKE 受伤的时候则需要进行即时的治疗,针对不同的伤势状况需要运用不同的医疗方式。受伤后 SNAKE 的体力最大值会减少,此时如果不治疗的话即使使用回复剂也不能将体力恢复至最大。在治疗时每个部分都会有其治愈度,将治愈度提高至 100%才能完全将此处伤势治好。如果身体的某个部分同时出现几种症状,那么在治疗时就需要使用多种工具和药物,综合使用才能把伤治愈。使用药物的顺序不影响伤势的恢复。

顺面说一句,本作中 SNAKE 的体力是会随时间慢慢恢复,但是需要有一个前提:肚子不能饿。

各种药物和工具对应治疗症状

Cold Medicine:感冒药——治疗感冒(cold wound)
Antidote:解毒剂——对应食物中毒(food poisoning)
Blood Serum:血清——对应有毒动物(venom poisoning)
Digestive Medicine:消化药——对应腹痛(stomachaches)
Disinfectant:消毒剂——对应刀伤和枪伤(cuts and gunshot wound)
Styptic:止血剂——对应伤口出血(bleeding)
Splint:夹板——对应骨折(bronken bone)
Bandage:绷带——对应烧伤、刀伤和枪伤(burn、cuts and gunshot wound)
Suture Kit:医用缝合线——对应刀伤(cuts wound)
Survival Knife:生存匕首——对应子弹和箭伤(bullets and arrows)
Cigar:雪茄——对应水蛭(leeches)
Ointment:药膏——对应烧伤(burn)



注:SNAKE 受伤之后,可以查看症状得到相应的提示关键字(如 cuts、bleed),根据上面表中所列出的伤势,找出相应关键词所对应的药物或工具使用即可。

3 FOOD | 食物

食物储备包,最多可以装下 16 个食物,游戏中出现的大多数动物(小至蜘蛛,大至鳄鱼)和植物果实(芒果)等(马蜂窝都能行)都可以当做食物。每种食物吃下之后的满腹度回复量也各不相同,有些食物吃下之后还会中毒(如毒蘑菇)。另外用催眠枪打晕一些小动物之后还可以直接抓活物,活物最大可以抓 3 个。

◆**注意点 1**:部分肉食如果放置太久的话会变质招来苍蝇,此时再吃这种食物的话 SNAKE 会吃坏肚子。

◆**注意点 2**:活物和植物类食品不会变质。

◆**注意点 3**:如果长时间不吃食物肚子很饿的情况下,举枪时 SNAKE 的手会因为发抖散失准星。

◆**注意点 4**:变质食物或者有毒食物可以扔给敌人,敌人吃后一段时间会丧失战斗力。

5 OPTIONS | 系统设定

游戏系统设置,同开始菜单里的一样。

6 MAP | 地图

可以察看所在区域的地形示意图。

7 VIEWER | 人物观察

在菜单中按 R1 键即可进入观察 SNKAE 的模式,可以观察 SNAKE 的全身所有细节设置。

隐藏电台频率

VERY EASY/EASY 难度

140.01 曲名 Salty Catfish
140.52 曲名 Rock Me Baby
141.24 曲名 Sea Breeze
142.94 曲名 Pillow Talk
144.06 曲名 Jumpin´ Johnny
147.08 曲名 Surfing Guitar
147.59 曲名 Sailor
149.53 曲名 Don´t Be Afraid
听音乐可恢复一次体力

NORMAL/HARD 难度

144.86 曲名 Jumpin´ Johnny
141.85 曲名 Don´t Be Afraid
148.39 曲名 Surf Music
148.96 曲名 Pillow Talk
148.13 可打开武器研究所 1F 东侧的房间
144.40 可解除一次警报(未验证)
143.98 请求火力支援(未验证)
147.96 效果不明

隐藏的小游戏

当游戏进行到 SNAKE 被关入研究所的牢房时,如果此时在脱出牢房前存档,之后退出游戏再读取这个进度就会进入 SNAKE 的恶梦。在这里我们要操纵一个手持双刀的男子与一群异形战斗。场地中几乎所以东西都能够破坏,完全是一个追求爽快感的动作游戏。战斗大约持续 7、8 分钟左右即会结束,之后就回到正常游戏。

注意这个游戏只有在读取 SNAKE 被关在牢房中的进度时才会出现,各位读者有兴趣的话不妨去试一试。

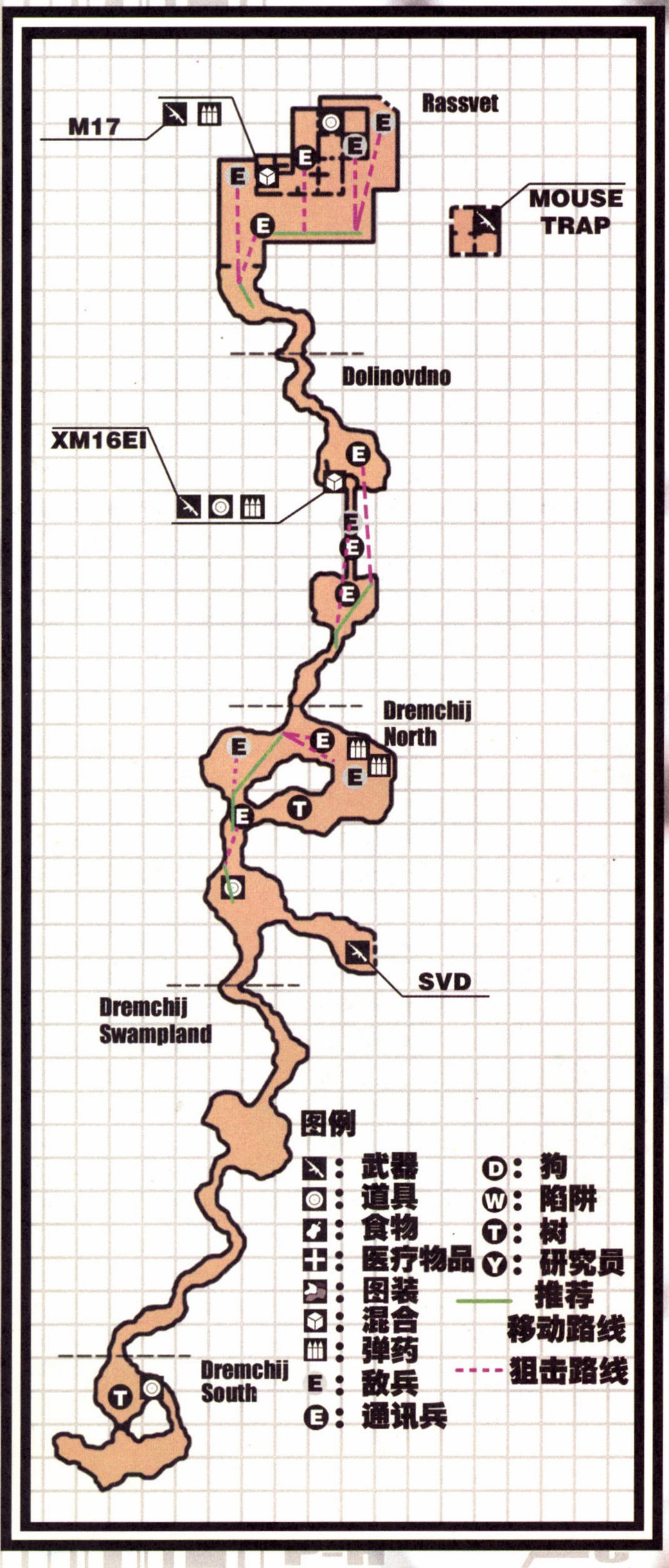
METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 全道具列表

LF MED 生命恢复剂，使用一个生命值恢复整整一格	**SCOPE** 望远镜，装备后使用△键放大倍数，□键为缩小倍数	**SONAR** 声纳探测仪，按下L3键发出一道声纳来探测附近是否有生命存在
PENTAZEMIN 止痛药，可以抵消一定时间内的伤害	**THERM G** 热感探测器，装备后自动以红色显实有热量的物体，便于寻找动物或者敌人所在位置	**MINE D** 地雷探测器，装备后自动检测附近是否有地雷存在，距离地雷越近蜂鸣器响的越急促
F.DEATH.P 假死药，快速装备栏中按○键使用之后会立刻死亡	**NVG** 夜视仪，装备后可以在黑暗中z看清身边的环境	**AP SENSOR** 生命检测器，当周围有敌人存在时便会使手柄震动
REVIVAL.P 复活药，使用假死药死亡后在续关画面中按住L2键再按○键使用可以复活	**CAMERA** 照相机，装备后实用△键放大焦距，□键缩小焦距，○键拍摄	**C BOX A** 可以伪装SNAKE的纸盒，系列特有道具，还有BOX B和BOXC
CIGAR 雪茄，装备后会一直慢慢减少生命值，唯一作用是用来灼烧水蛭	**MOTION D** 动态侦测仪，装备后自动扫描身边的一切活动物体，以在右上角雷达处白点表示活动物体	**CROC CAP** 装备在头上的伪装物，潜在水中装备后从水面上看就是一只鳄鱼
BUG JUICE 杀虫剂，可以驱赶马蜂、水蛭等昆虫		

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 全武器列表

KNIFE 标准装备，按□键使用。可实行CQC近战格斗术	**M37** 来福枪，□键为发射，近距离攻击威力巨大，但不可连发	**TNT** 遥控炸药，□键为安装，○键为使用遥控器引爆
FORK 餐叉，按□键使用。可实行CQC近战格斗术	**SVD** 狙击枪，□键为发射，L1键打开狙击镜，△键且换放大倍数	**C3** 定时炸弹，□键为安装，安装后自动启动倒记时显实爆炸
CIG SPRAY 迷烟，按□键喷出烟雾，可使敌人昏迷	**RPG-7** 火箭筒，□键为发射，L1键打开瞄准镜，重型武器	**CLAYMORE** 地雷，□键为埋放，有人踩上后爆炸
Mk22 麻醉手枪，□键发射，快速装备栏中用○键装备/卸下消音器。可配合匕首使用CQC近战格斗术	**TORCH** 火把，装备后即可点亮，○键可以挥舞	**BOOK** 色情书刊，□键为安放，可以吸引敌人注意力
M1911A1 标准手枪，□键发射，快速装备栏中用○键装备/卸下消音器。可配合匕首使用CQC近战格斗术	**GRENADE** 手雷，□键为使用/投出，根据按□键力度不同丢出距离也不同	**MOUSETRAP** 捕鼠夹，□键为安放，小型陷阱
SAA 左轮手枪，□键发射，子弹可以反弹，威力大。但是装备弹药只有6发	**WP G** 燃烧弹，□键为使用/投出，产生大范围火焰	**MIC** 指向性麦克，探听敌人脚步动向
SCORPION 轻机枪，□键发射，连发性能好，而且配有红外照准器	**STUN G** 闪光弹，□键为使用/投出，爆发强烈光芒，使人瞬间失明	**HANDKER** 混有迷药的手帕，□键为挥动，可以迷混敌人
XM16E1 自动步枪，□键为发射，快速装备栏中用○键装备/卸下消音器，△键且换点发、三连发和连发	**CHAFF G** 干扰弹，□键为使用/投出，爆炸产生干扰磁场，使电台通讯适销	**PATRIOT** 特殊单手机枪，□键射击，子弹无限，通关一次后得到
AK-47 自动步枪，□键为发射，在快速装备栏中用△键且换点发、三连发和全自动连发	**SMOKE G** 烟雾弹，□键为使用/投出，爆炸产生一阵烟雾，阻扰视线并刺激人体呼吸道	**EZ GUN** 麻醉枪，□键射击，VERY EASY难度下标准配备武器，子弹无限
M63 机关枪，□键为发射，载弹量极大	**MAGAZINE** 空弹夹，□键为使用/投出，吸引敌人注意力	

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 背叛的信仰



1964年8月24日早上5:30,巴基斯坦。在这不属于美国势力范围的地方,一架美军运输机正在万米高空飞行。机舱内坐着一个默默抽烟的男子。

"离跳跃还有20分钟,"旁边的工作人员嘱咐,"降落区处于高压状态,请戴上氧气面罩……"

男子没有理会他,对方无奈的转过身嘀咕:"他知道自己在做什么吗?"

"你没有听见么?"指挥官的声音,"熄灭雪茄,戴上面罩!"

男子微微皱眉,弹飞了烟头。

"……还有6分钟,尾舱门开启。"

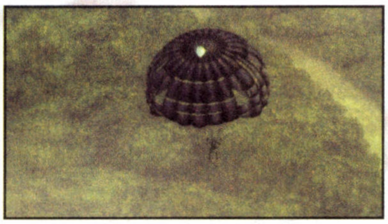
"外面是零下46度,小心冻伤。"

"1分钟后起跳,准备接近舱门。"

舱门缓缓开启,早晨的阳光洒满整个机舱。

"这是你的一小步,却是人类的一大步,上帝保佑你。"

男子慢慢走到舱门口,毫不犹豫的从三万米高空一跃而下。



这是这名叫杰克(Jack)的特种兵无数任务之一。他要到预定地点去解救苏联科学家索克洛夫(Sokolov),一个掌握着超级战车核心技术,对美国非常重要的人。如果没有成功的话,毫无疑问军方会否认杰克的存在,但这对他来说并非第一次了。通信中指挥官玛乔(Major)和医生佩拉(Para)还在叮嘱什么,但另一个声音的出现令杰克非常意外——那是他的教官,二战英雄THE BOSS,据说她现在在大西洋执行任务。"还有,从现在起,你的代号是snake,"玛乔少校说,"naked snake。"

终于找到了索克洛夫,他正在焚烧一些文件。一见到Snake,他马上慌张地一把将剩下的文件全投进了火炉:"你们什么也得不到,也别想把我带走!"

"冷静,我是CIA(美国中央情报局),来带你这里。"

"你的头儿是谁?"

"玛乔少校。他要我对你说'原谅我直到现在才来救你',这是什么意思?"

"意思是他是守信用的人。"索克洛夫告诉Snake,他一直在为苏联研制一种足以破坏冷战局势的核搭载步行战车,但是又害怕这武器带来的战争和杀戮,所以逃往西柏林,但是在古巴导弹危机中又被引渡回苏联,目前正在被KGB(苏维埃国家安全局,即克格勃)关押,"快带我走,等GRU(苏军总参谋部情报部,苏联最神秘的情报机构之一)的人来了就来不及了!"

两人正要出去时发现自己已经被GRU士兵包围了。"你就是传说中的BOSS?我们终于见面了!"一个看上去很年青有为、很血气方刚、很玉树临风的苏联军官不怀好意色迷迷的看着SNAKE的全身,SNAKE不禁打了一个冷颤。"我们应该怎么做,奥瑟罗特(Ocelot)长官?",士兵用非常标准的崇拜的语气问到。奥瑟罗特没有回答,而是开始华丽的转着左轮手枪,这让SNAKE看着有点眼花,不过之后发生的状况更加令SNAKE不敢相信自己的眼睛——奥瑟罗特华丽的击毙了自己身边的士兵,并且用枪指着SNAKE:"你不是BOSS,你是谁?……算了,不是BOSS就要死!"SNAKE只觉得此人做事诡异、完全摸不着头脑,正待张口解释,奥瑟罗特已经扣动了扳机,但是子弹并没有发射出去,而是卡在了枪膛之中……这下换为奥瑟罗特郁闷了,显然SNAKE已经不会再给他机会,一把将其抓住,扣为人质:"NND!我最讨厌别人用枪指着我的头!"

奥瑟罗特华丽的出场却狼狈的结束,这注定了他从此以后小丑的命运……奥瑟罗特的搞笑之旅从现在就开始了。

追着逃跑的索克洛夫来到桥边,两人同时被一阵巨响惊动,那是远处山上的一台巨大机器。

索克洛夫看着它:"那就是我研究的步行战车SHAGOHOD,还处在第一阶段。

没有我谁也不可能完成，快带我回美国吧！”

但就在SNAKE带着索克洛夫过桥的时候，桥对面也走来一个人。雾气中SNAKE看清了来人的脸："THE BOSS姐姐?!"

"干的好，杰克。"THE BOSS将手中的两个箱子放下，"你的任务完成了。"

天空中突然出现了大群的马蜂和一架直升机，混乱中索克洛夫被一个人抓上了直升机，而马蜂显然也是正被飞机上的人控制。THE BOSS抬起头："战友们，你们来了。"这时莫名下起了一场极短的雨，就在这雨中一个神秘的人影从THE BOSS背后一闪而逝。接着出现的就是长相狰狞的GRU上校奥金（Volgin），他拿起THE BOSS的箱子："就是这个？"然后回头看看SNAKE，对THE BOSS说："他看见了我的脸，必须死。"

THE BOSS拦住了他："他还是个孩子，交给我来解决。"

"BOSS姐姐！你为什么要这样做？"SNAKE疑惑而绝望的看着自己的恩师，而他本引以为豪的所有格斗技巧在THE BOSS面前都像是小孩的杂耍，最后终于被对方轻松的抛下吊桥，他最后拼命的挣扎只扯掉了THE BOSS的头巾。

"乖乖的去吧，杰克。"THE BOSS看着吊桥下湍急的河流说。

SNAKE当然没有死，他被河水冲上了岸，但已经不能动了。好在有佩拉医生的无线电指导，勉强处理了伤势。

天空中几架直升机飞过，它们吊着SHAGOHOD飞向远方，而其中一架上奥金正欣赏着自己的战利品。奥瑟罗特看看一个金发女子："她是索克洛夫的女人。""现在是我的了。"奥金冷笑道。他根本不在乎金发女人的口红手枪偷袭，倒是奥瑟罗特紧张了一下："你是KGB？"

"管她是什么，"奥金打开箱子，里面竟然是小型核弹，"让我来试试礼物吧！"

奥金好像放焰火一般把核弹射向SHAGOHOD研究基地（本动作极度危险，请勿模仿），伴随着奥金得意的口气："现在SHAGOHOD和索克洛夫都是我的了！"

正在等待救援的SNAKE也被这爆炸惊呆了，他站起来，不可置信的看着远处升起的蘑菇云……（根据《英国皇家特种部队生存手册》记载，由核爆炸引起的热辐射，其温度比太阳还高，在4公里外裸露的皮肤都会被烧伤，直视爆炸中心眼睛会被严重灼伤。）SNAKE！你是电，你是光！你是唯一的神话！你居然敢用肉眼去看刚爆炸的原子弹！！奥瑟罗特看见了没？这才叫要帅，转手枪和这比起来简直连P都算不上啊！

Dremuchij South

潜入攻略 先利用手上唯一的武器：生存匕首在这块小区域的左边收集一些食物，这里有蛇和蘑菇。接着MAJOR TOM会来通讯，收到真正的行动代号：Naked SNAKE。

顺右边上方被杂草覆盖的小路向新的区域前进，注意在小路出口附近有一支LF MED可以取得。下去后爬上图标处的树干上取得装备包。嗯，整理一下里面能用的家伙：一支Mk22麻醉枪，一个定向麦克、然后就是望远镜、声纳探测器之类的道具。当然，也少不了伪装用的迷彩涂装。再一次和MAJOR TOM通话之后就准备上路吧，潜入行动开始……

兰博攻略 一上来可以在周围草丛中击打蘑菇、土豆、蛇等等来补充食物。走右边将树枝上的背包取下，之后是通信教学……谁耐烦听，△键跳过。

Dremuchij Swampland

潜入攻略 一条弯曲小路，这里没有敌人，可以放心的前进，不过要小心中间开阔区域的沼泽，迅速通过，在沼泽中不要有半点停顿，因为这里的危险除了不见底的泥潭以外还有该死的鳄鱼……虽然鳄鱼的肉很管饱，而且量也足但现在还是不要惹它为妙。过了沼泽的小路上有野山梨树，可以顺手带几个山梨在身上，及时补充水果中的维生素还是必要的~~

兰博攻略 沼泽地带。郁闷，SNAKE的武器没有试玩版那么多……鳄鱼兄弟下次再来收拾你……等一下，先捅你几刀，唔，二三十刀就搞定一头，嘿嘿。

Dremuchij North

潜入攻略 敌人出现，小声点，咱们是潜入，一定不能忘记……远距离作战是潜入的最佳战术，所以先到右边区域去取得SVD狙击枪，51颗子弹，爽的说~四个敌人并不难对付，多注意配合地面上枯草和树叶的颜色来转换各种迷彩色，尽量采用爬或者蹲的姿势射击。推荐灭敌路线是直线上两个干掉以后再守着右上的路口干掉信号兵，然后继续原地不动，等最后一个傻子发现尸体过去检查，此时再补上一枪即可换这片区域一个安宁。记得干掉敌人后搬动他的尸体搜刮一下可以利用的道具。最后，这里有苹果树，苹果的味道不错哦~

兰博攻略 一开始向右边走取得SVD，再回来用SVD在远处将两个士兵干掉即可。不过……我在往回走时就被发现了，于是挥着刀冲了出去……（围观的众人："……"）

Dolinovodno

潜入攻略 吊桥，守卫。好传统的防备模式……如果有兴趣的话可以等桥这头的信号兵走到蜂巢下时用麻醉枪击落蜂巢，然后躲一边看乐^_^。随便怎么着，这个信号兵都是很容易解决的。之后桥上两个和桥对面的一个信号兵都可以用狙击枪"秒"掉。过桥后注意左手边有小路可以绕到绝壁下取得M16冲锋枪。

兰博攻略 先在高台上将桥前巡逻的士兵干掉……我是用的狙击枪，但其实我想用小刀的。再用麻醉枪将桥上的两个击晕后就能让他们直接掉下去……

Rassvet

潜入攻略 本次任务的最后区域，这里敌人配置相对要复杂一些，不过有迷彩和狙击枪在也就不是什么很困难的事情了，这里全灭敌人的路线有很多种，大家可以根据自己喜好行事：在墙外用狙干掉直线上的两个家伙，然后么，就随意啦，爬着绕到房子后面开始慢慢由外而内一个个干掉敌人，或者干脆从左路房子缺口出钻进屋子下方然后躲在里面慢慢收拾路过的敌人……最后提醒一下，从房子的右边铁梯爬上房顶可以用麻醉枪捉到鸟类，养在笼子里面^_^

剧情过后往回走继续剧情……醒来后熟悉一下本动作新系统：疗伤，料理完身上所有伤势以后本次任务结束。

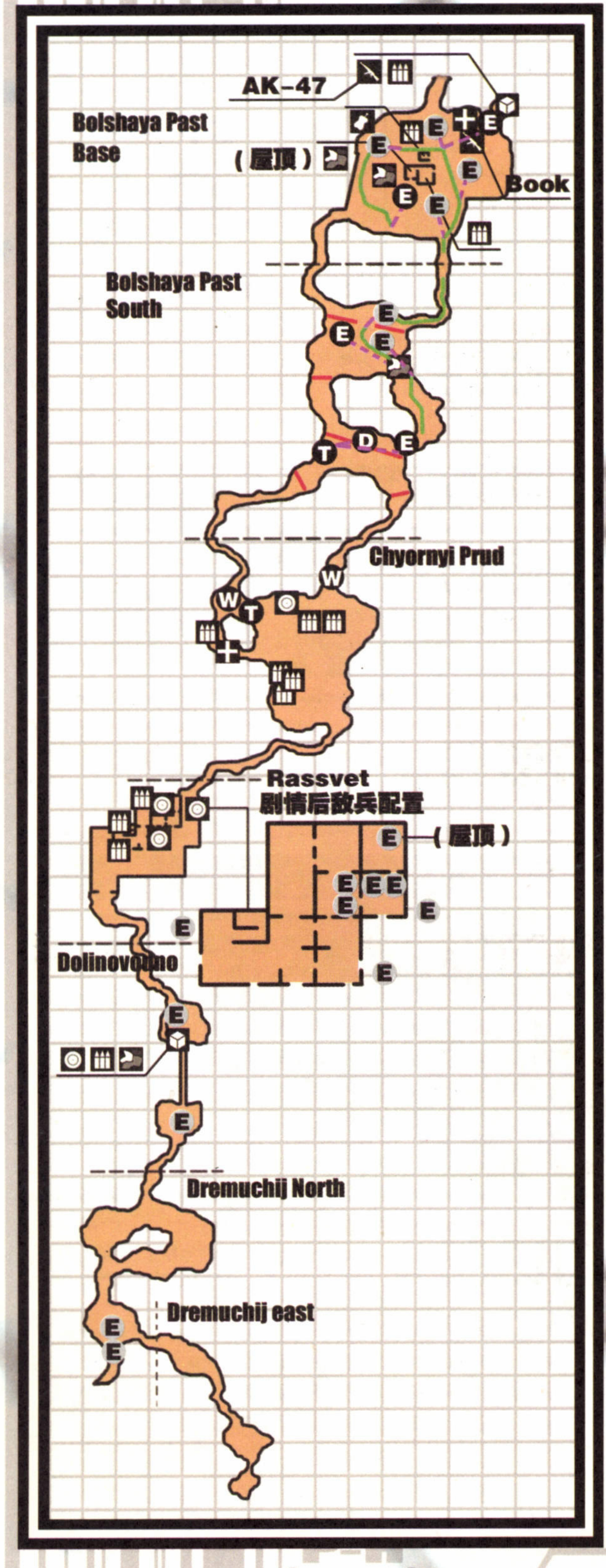
兰博攻略 冲锋！干掉房子周围的所有敌人！我就是施瓦辛格，我就是史泰龙！我就是兰博！我就是魂斗罗！！……再将周围的道具搜刮干净后即可前往地图上的×点。

一段剧情之后SNAKE将Ocelot一行全部搞定，这时不要多事去把晕倒在地的Ocelot干掉，否则会GAME OVER，直接前往此区域出口处即可。

剧情后被THE BOSS打下吊桥，需要用各种急救药物和工具将身体恢复，真麻烦，不用还动不了……之后又是一大段的剧情，然后——游戏正式开始?!

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

年轻的枪手



一周以后，SNAKE 再次像终结者一样被空投到高加索地区，这次的任务除了救出索克洛夫，还要摧毁 SHAGOHOD，干掉奥金和 THE BOSS。指挥官仍然是玛乔，不过现在改叫 MAJOR Zero（小岛你除了终结者姿势之外还想得出其他着地姿势吗？）。

SNAKE 刚降落不久就遇到了 THE BOSS，又是一场一面倒的交战，最后 SNAKE 还被缴了械。

“BOSS 姐姐！为什么要叛变？”“你什么都不知道，你可以恨我，不过下次我将杀了你。回去！放弃你的任务！回去！”THE BOSS 说完骑上马离开——临走还踩了 SANKE 一脚。

Dremuchij east

潜入攻略 身上装备全部归为最基本的东西……我的狙啊~看来只能靠手枪慢慢磨了，倒也算是另一种潜入战的乐趣吧……此处没有特别的地方，继续向上走。

兰博攻略 之前的武器、道具和食物都不会保留下来的，一切又要从头开始（枉我之前还那么专心的去四处搜索……）。一开始的区域没有什么道具可拿，杀几条蛇、打点野果后就直接往下个区域前进。

Dremuchij North

潜入攻略 从高处跳下，发现回到了熟悉的地方，小岛的小组真tmd的偷懒……向左走出现剧情。接下来会失去枪（那是我唯一的远距离武器啊！！！那个粗暴的女人！！！），进入一把小刀闯天下的日子。马上会有个敌人过来，先隐藏为妙，换上合适的迷彩后 90%的隐藏度可以在敌人眼皮下面作“零距离无声诅咒攻击”……用 CQC 把这个士兵做掉再继续前进，然后一路向吊桥爬过去吧，只有一把刀的人不可能对付那么多人的（牛蛙的兰博式 SNAKE 除外）。路上居然还有眼镜王蛇可以抓，这是什么世界－－?

兰博攻略 来到这里又与 THE BOSS 相遇，SNAKE 两三下就被她制服，武器也被夺去，我靠，太不给我面子了吧……THE BOSS 离开后又只有靠匕首混日子，好在以前不是没混过，干掉这里的士兵后就向下个区域前进。（此时往回跑到 Dremuchij South 还能获得一些手雷、药物和食物）

Dremuchij North

潜入攻略 吊桥，我又回来了。桥头有个通信兵，趁他转身的时候 CQC 一个；桥那头只有一个普通士兵，而且巡逻路线不会到吊桥，所以解决通信兵后大模大样过桥把这个白痴干掉。

兰博攻略 又来到吊桥处，冲下山坡几刀干掉桥前的士兵，吊桥对面的小道下去还是会有道具，一定要去拿。

再次来到当初关押索克洛夫的房间，搜索后一无所获，出门时遇到一个骑摩托的神秘女人，她听说 SNAKE 来找 ADAM（亚当），马上表明了立场：把所有包围的士兵全部解决……为什

么 SNAKE 碰到的都是神枪手咧？

“我叫 EVA（夏娃），索克洛夫目前很安全，正在一个研究所开发 SHAGOHOD。”女人取下头盔（我如果说要找杨过，那你岂不是要说自己是小龙女了？），原来就是之前直升机上的金发女子，但是……您做自我介绍的时候有必要把衣服拉开么……虽说古人云非礼勿视，但 SNAKE 显然不是什么君子，他的眼睛就没离开过 EVA 的胸部（众人：流氓！把 R1 键松开！）。接着画面一转，SNAKE 已经略带疲惫惬意的坐在床头抽烟……EVA 很暧昧的贴着 SNAKE 坐下，SNAKE 不好意思的往旁边挪一点……哦！哦！！这中间一定有删节！冰天雪地裸体跪求无删节版！！两人决定在这里休息一晚再行动，是的，我理解你们……

第二天早上，奥瑟罗特和手下就赶来了，观察之后（不过在观察敌情的只有 E-VA）SNAKE 让 EVA 先从地板下逃跑，自己去解决包围的士兵，临走时 EVA 来了个鼓励之吻……

Rassvet

潜入攻略 再度回到这个废墟一样的地方，空无一人（枉我一路小心翼翼的爬进来－ －b），到上次救出专家的房间再出来就会发生剧情。之后是对付八个全副武装的士兵，虽然不担心会有援军，但以现在的实力也颇头痛，有四个敌人会冲进来乱射，还是第一时间杀出房间再分散解决的好。屋外房顶上有一个敌人，地面 3 个。油桶可以用枪打爆。注意，房间角落中有重要道具探雷器，一定不要忘记取得。击败他们之后又是剧情，之后由右上角离开。

兰博攻略 居然没有一个敌人，马上进行地毯式搜索，总算在 2F 找到一把 AK47，可以不再靠匕首混了。进入右上边房间后再出来发生剧情，与 EVA 相遇后获得新的服装与手枪。一夜过去（不要问我这一夜发生了什么事）……奥瑟罗特带着手下来到附近，EVA 先行离开，而我们则要面对左轮兄的手下，其中在地面的人很轻松就能搞定（就是说用匕首也行），剩下一个贱人藏在屋顶。解决杂鱼后发生情节，奥瑟罗特再次被 SNAKE 和 EVA 羞辱，落荒而逃。之后从右上角被 EVA 撞开的铁门出去。

干掉所有敌兵，没想到 EVA 还是被奥瑟罗特抓住了。这次奥瑟罗特换了不会卡壳的左轮手枪，还把上次卡壳的子弹挂在胸前做纪念（恶趣味）。此时有人质在手他是春风满面得意洋洋，还乘机在 EVA 胸口抓了一把……这个流氓……不过他似乎忘记了左轮一次只有 6 发子弹，于是在准备杀 SNAKE 时又一次放了哑火，跟着就被 EVA 踢下了高台，接着用摩托车前胎狠狠抽了一下那看上去还算英俊的脸。奥瑟罗特挣扎着爬起来，掩面逃走了（然而我觉得他第一次被踢下来之后就该爬不起来了），SNAKE 阻止 EVA 开枪：“他还是个孩子。”（哦~原来说这句话是这么有成就感的事情！BOSS 姐姐你真是太伟大了！）

Bolshaya Past South

潜入攻略 这里有华丽的电网，需要把电网左边的开关用枪打坏（请装消音器，不然被打坏的将会是你……），再从右边电网下方爬过去。然后进入雷区，装备探雷器，声音越急促就表示地雷越近，爬行靠近地雷的话可以把地雷回收掉。爬上地图左边的树，在树上收拾掉远处的狗，然后从树上跳到第二道电网后面（也可以从右边的沼泽过去）。继续往上，在开阔地带的电网有一个通信兵和一个普通士兵，再向上还有一个士兵，把他从远处“秒”掉后继续北上，两条路通向同一地方，推荐走右边。

兰博攻略 此处有电网（第一次牛蛙直接冲了上去，好爽……），从右下角才能爬过去；穿过电网又是地雷，这个用豪快战术无效，不过用探雷器也不必，我跳跳跳……第二排电网需要从断掉的一处爬过去，第三排电网中间有一处断掉的，直接过去即可。之后从左右两边都能到下个区域。

Bolshaya Past Base

潜入攻略 进入一个小基地，直升机附近有两个士兵，再往上有一个不会转身的家伙，他右上方还有一个通信兵。左边房子后面有一个士兵，房子下方有一个通信兵。按照这个顺序可以很轻松的把他们都安静的放倒。隧道下面有一本黄色书刊，房顶上有新的迷彩，别漏拿了。通过基地后向正上方走。

兰博攻略 这个区域没什么问题，中间突入后再从背后将用机枪的士兵干掉，右上角的房间有不少补给，记得拿，之后就可以前往下个区域（其实牛蛙在这里还是用匕首冲锋，总觉得枪都很难用，唯一怀念的是来福枪，但是现在没有）。

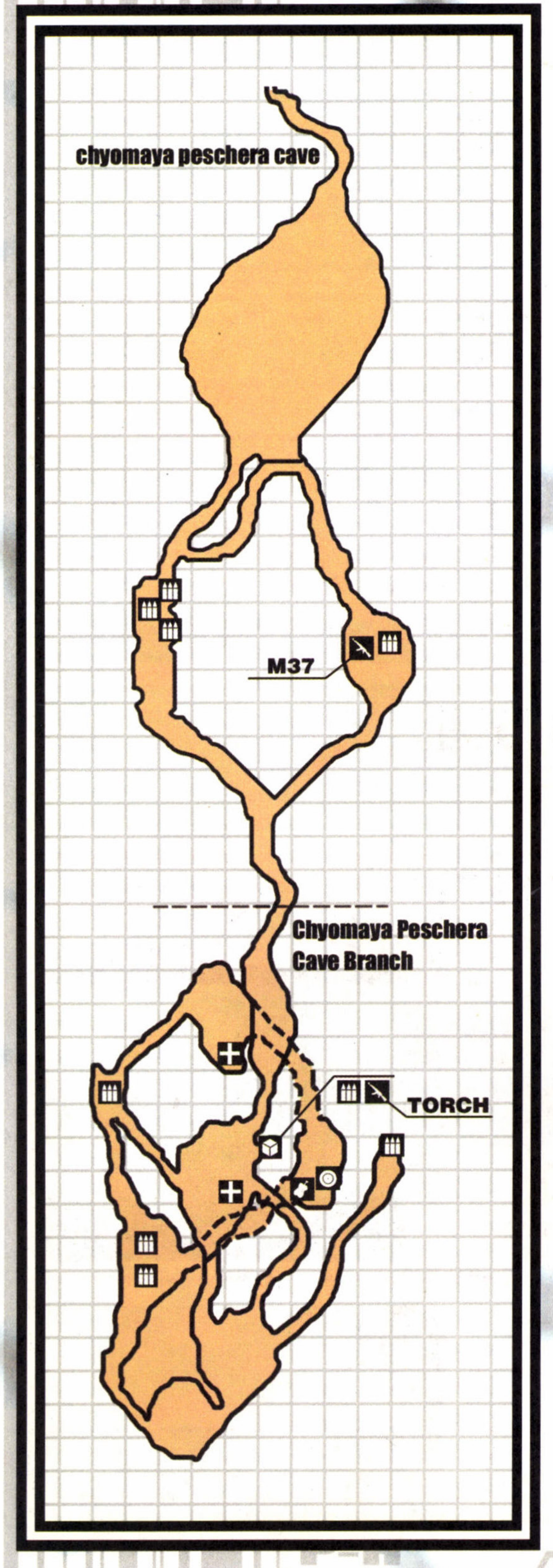
冤家路窄，SNAKE 又一次遇到了倒霉的奥瑟罗特同学……这次他带了几个士兵把 SNAKE 包围，并且拿了两把左轮，耍了一段更加华丽的枪花之后得意的宣布：“这次我有 12 发子弹！”靠，那又怎么样！接着他提出一对一的对决，还扬言要 12 发子弹全部打在 SNAKE 身上。哦，随便您，您用你的左轮，我用我的手雷，对付智障不用讲什么江湖道义……

Bolshaya Past Crevice

潜入攻略 剧情之后是与左轮的 BOSS 战，注意他会让士兵从背后一起攻击你，树上有个炸弹可以拿。另外，他还会会要求和你象西部牛仔一样拔枪决斗。总之是很简单的一战，和 MGS1 里面与他的战斗相比，难度实在不是一个级别……战斗之后是剧情。

兰博攻略 来到这边会再次与贱人奥瑟罗特相遇，掏出两把手枪耍帅之后与 SNAKE 正式开始决斗。本来想冲上去用匕首杀的……无奈两人之间有山涧相隔，只好用枪了。开始可以利用对面的树枝上的三个马蜂窝，在奥瑟罗特走到马蜂窝下时将马蜂窝打掉，他就会被马蜂缠住，可以趁机攻击；马蜂打完之后利用闪光弹也能起到同样的效果，把奥瑟罗特的 HP 打到 10%左右即可结束战斗，此时马蜂群袭来，奥瑟罗特再次逃走，而 SNAKE 则被迫跳下山崖（靠！为什么刚才我跳下去就算我死？）

战斗被一群马蜂打断了，奥瑟罗特的部队全部被蜇成了猪头。“见鬼，他找到我了。史内克，这次就饶了你！”被打得 HP10%都不到的奥瑟罗特丢下狠话后退走了。SNAKE 也不多话，在马蜂包围下一头跳进深谷。



操纵马蜂的人终于出现了："找到你了……我们是 THE BOSS 的孩子。我的名字叫 THE PAIN，我会让你尝到最大的痛苦！"

Chyomaya Peschera Cave Branch

潜入攻略 一开始什么都看不见，要过一会才能慢慢适应环境。然后四处探索，建议先按地图位置拿到火把，再从左路绕到图示 NVG 处可以获得 NVG 夜视仪，接下来就简单了，搜完道具向上方走。注意，水下有暗道，就是地图中用虚线表示出来的路线。

兰博攻略 山洞内一开始时四周一片漆黑，在原地等待一段时间后即可让 SNAKE 的眼睛适应黑暗，之后就能较为清楚的看见周围的情况，将山洞里的子弹等搜刮干净后再开始寻找出去的路。另外提一句，山洞里螃蟹很多，用手雷炸来当食物吧。（洞里有夜视镜和火把，记得拿）

chyomaya peschera cave

潜入攻略 这里还是一路搜索过去，没有敌人，方向依然是向上走，直到看见外面的光。到一个湖边，遇到"马蜂男"，BOSS 战开始。必须不停的潜入水里躲避马蜂。BOSS 被蜜蜂包围的时候是无敌的。湖里石头上有 120 发 AK 子弹（可无限取得）。BOSS 的 HP 减到一半以下后会使用分身、吐出子弹蜂等特技。如果攻击错了分身，假分身会变成蜜蜂进行攻击。依旧是难度不高的 BOSS，不停的在水下和他躲迷藏甚至可以不费一丝体力搞定他，而且水里面的鱼很多，不用担心满腹度的问题。

兰博攻略 山洞过了还是山洞，不过在这边牛蛙终于拿到了梦寐以求的来福枪（M37），现在可算是鸟枪换炮了，哼哼哼哼。走到洞口本以为总算可以出去了，谁知道马蜂男再度袭来，这次是必须与之一战了。一开始这家伙只会用手雷和马蜂攻击，只要在他攻击时跳入水中就能轻松躲开，在水中同样可以用枪攻击他。将其体力减至 50% 后他会召唤马蜂保护，而且攻击招式也会有所强化，只有等到他把身上的马蜂防护去掉时攻击才能对其造成伤害，看准机会用散弹枪几下就能搞定。没想到这家伙居然会自爆……之后即可离开此区域。

Chyomaya Peschera Cave Entrance

潜入攻略 一路向上走，在左上角取道具的时候注意地雷。

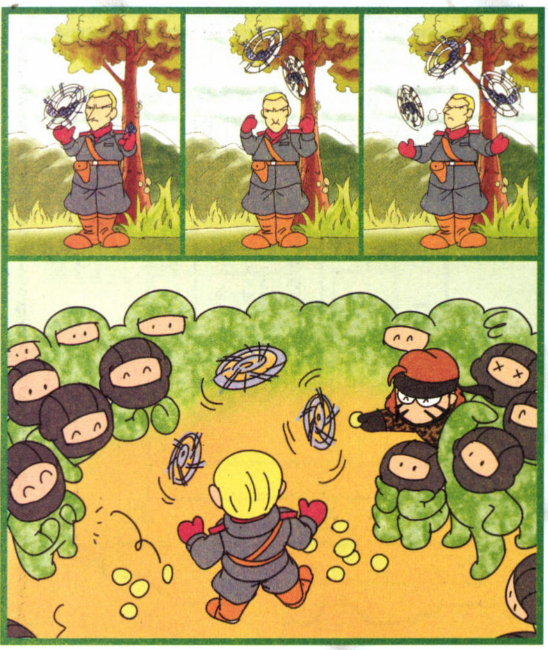
兰博攻略 这条道上没什么危险，不过途中的一个蝙蝠洞中埋有地雷，进入时务必小心，出此区域就能离开山洞了。

SNAKE 一脸不爽的沿河来到了基地门前"XD！你以为你是小强啊，居然还玩什么自爆！"，正好看到索克洛夫被押进基地大门，但他还在挣扎："我不去任何地方！""真的？"奥金抓起旁边的人，原来是 EVA，接着是激烈的电击，"你越反抗，你的女人越痛苦！"

"奥金！！"索克洛夫预备激动的冲过去，却被奥瑟罗特挡下："不要动，叛徒。"

然后奥瑟罗特拿出了……三把左轮！开始当着所有人的面表演街头艺人那令人眼花缭乱的抛枪技术。"好在不是我的孩子，我家孩子要每次都这么出来丢脸我就把他直接打断了腿丢家里。"奥金满脸青筋的想。

"让我看看你运气有多好吧，"奥瑟罗特还在耍枪，"三把枪里只有一发子弹，我开 6 次枪。"可怜索克洛夫被吓到尿了裤子。但奥瑟罗特最后一枪被旁边的人抓住，没有击中，还把枪给瞬间拆卸了："战场上没有运气。"



左轮兄作古惑仔状一脸不爽的看过去，发现对方是 THE BOSS，只有在心里问候她家人后委屈退了下来。奥金问道："CIA 的狗收拾了吗？""THE PAIN 死了。""什么？口胡！"生化危机版奥金一拳将墙壁砸了一个大洞。"听着 BOSS，就算他是个孩子，我们也没时间了，你要在最后试验前杀死他！"

"没关系，交给他们处理吧。"THE BOSS 身后一个轮椅自己滑了出来，上面坐着一个不动的老人，而轮椅后面是一个可以改变身体颜色的家伙。

"交给你了 THE TEAR。""嘿呀~！"那男子一个蜻蜓点水就从水上跑掉了。"轻功水上飘？"SNAKE 心里在喊，"口胡，吓不倒老子！这都是幻觉！"

奥金看了看老人："他还睡着？"

THE BOSS 点头："到必要的时候他自然会苏醒，那时就是对方的死期。"

又下起了雨，THE BOSS："THE SORROW，是你吗？"

夜战

11 月 18 日 3:20

短笛扭头："哎，牛蛙，用△键可以轻轻开门的，你那里的系统有没有写明？"

"咦？门不都是撞开的吗？轰的一下就开了……"

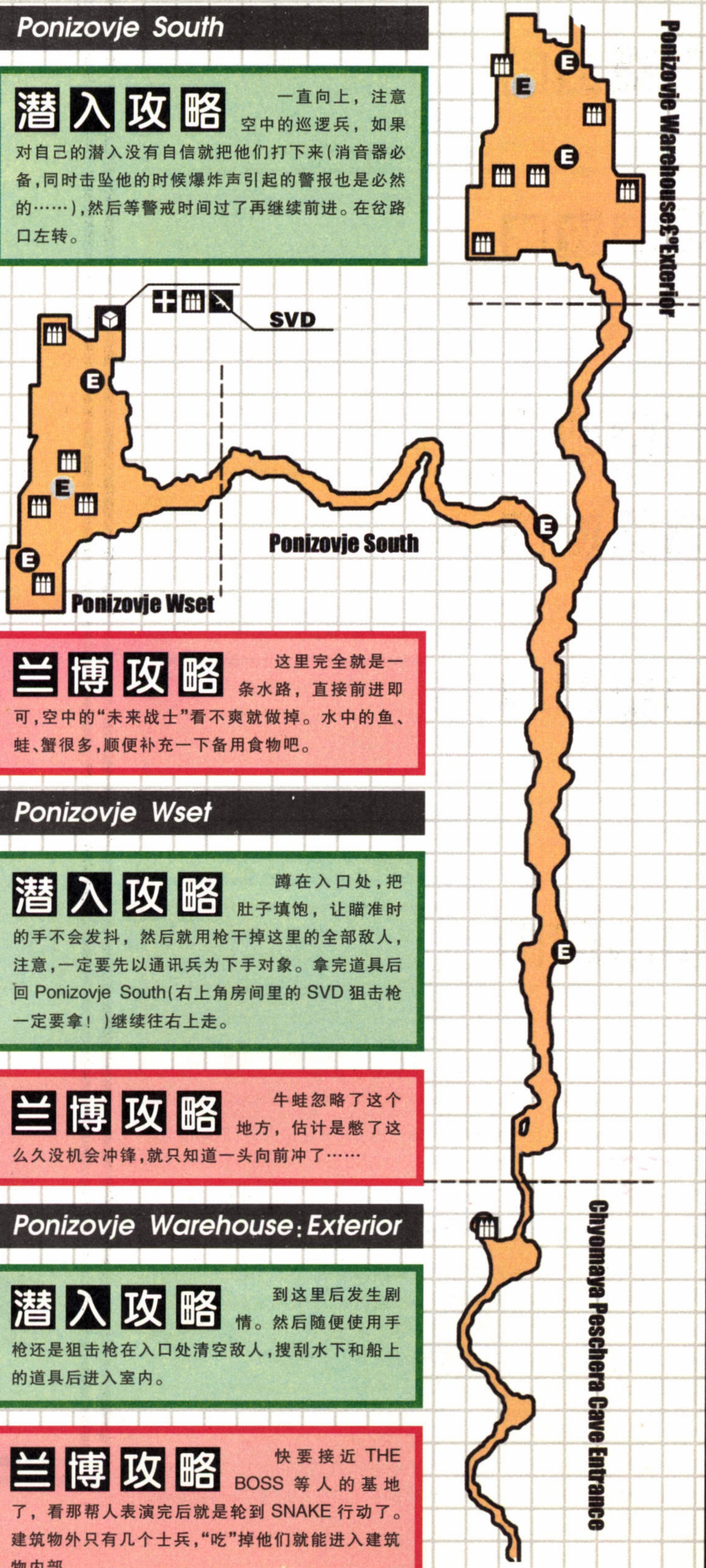
"……大哥，不是每个人都像你那样当兰博的……"短笛郁闷地嘀咕到。

11 月 18 日 5:40

牛蛙 HP 开始下降，躺在沙发上养神，不一会已经睡着了。短笛脸上露出凶光："好，趁这时候一鼓作气超越他的进度！"负责记录道具和地图的 fei 翻翻白眼。

11 月 18 日 9:00

短笛和 fei 的 HP 耗尽，暂时脱离战斗，已经养足精神的牛蛙则又阴笑着站了起来，眼里的凶光比短笛刚才更甚："还要负责走地图拿道具的人……也想超越我么？嘿嘿嘿……杀啊！！"



Ponizovje South

潜入攻略 一直向上，注意空中的巡逻兵，如果对自己的潜入没有自信就把他们打下来（消音器必备，同时击坠他的时候爆炸声引起的警报也是必然的……），然后等警戒时间过了再继续前进。在岔路口左转。

兰博攻略 这里完全就是一条水路，直接前进即可，空中的"未来战士"看不爽就做掉。水中的鱼、蛙、蟹很多，顺便补充一下备用食物吧。

Ponizovje Wset

潜入攻略 蹲在入口处，把肚子填饱，让瞄准时的手不会发抖，然后就用枪干掉这里的全部敌人，注意，一定要先以通讯兵为下手对象。拿完道具后回 Ponizovje South（右上角房间里的 SVD 狙击枪一定要拿！）继续往右上走。

兰博攻略 牛蛙忽略了这个地方，估计是憋了这么久没机会冲锋，就只知道一头向前冲了……

Ponizovje Warehouse：Exterior

潜入攻略 到这里后发生剧情。然后随便使用手枪还是狙击枪在入口处清空敌人，搜刮水下和船上的道具后进入室内。

兰博攻略 快要接近 THE BOSS 等人的基地了，看那帮人表演完后就是轮到 SNAKE 行动了。建筑物外只有几个士兵，"吃"掉他们就能进入建筑物内部。

Ponizovje Warehouse

潜入攻略 进入以后蹲在楼梯上以居高临下的地势"日"掉两个守卫，注意通向 2F 的楼梯上有通信兵，不要在他面对楼下的时候下手。都干掉以后直接从 3F（从 2F 跳到集装箱上拿消音器）到下个区域。1F 有一个门进不了。

兰博攻略 由于牛蛙奉行的一冲到底政策，所以每个地点都是直接冲前与敌人正面交锋，对潜入方面分析不能……所以这里同样是正面将士兵解决后上楼。

Graniny Gorki South

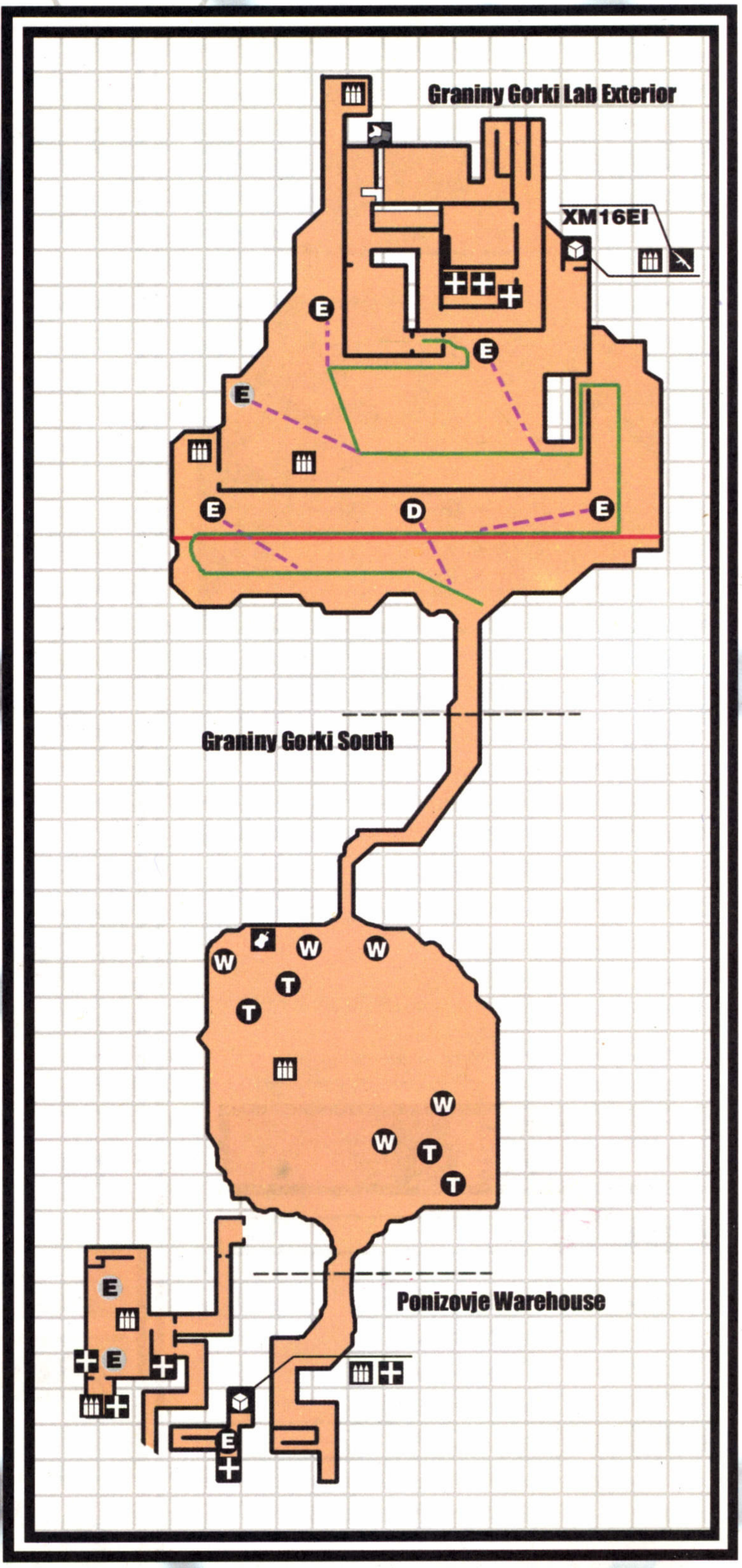
潜入攻略 充满了陷阱和沼泽的地方。如果被绳圈陷阱倒吊起来的话可以用△键解围。

兰博攻略 此处陷阱极多，小心观察地面后在行走，绳子类的陷阱可以用枪直接打掉。

Graniny Gorki Lab Exterior

潜入攻略 打坏电网最左边的开关。里面有两个通信兵和一条狗。在右侧的小门口贴墙敲两下，里面的卫兵会以为自己人，便会开门，在开门的瞬间，在这个糊涂蛋看清我的长相前，击晕他！然后进入院子。两个通信兵和一个杂兵，利用卡车掩护再动手。另外院子里左侧有个地道可以直接进入内部。进入实验室内部后马上换装成实验室的衣服。注意不要被研究人员发现，不要快跑，否则敌兵无数。到左上角房间发生剧情，然后撤出研究室。

兰博攻略 大门外先是一层电网，然后还有士兵和猎犬守卫，在电网外用手枪将其全部干掉后再从左侧坏掉的电网爬进去，然后在右侧小门外等待换岗的士兵出门时进入内部。进入研究所后一路杀到底，捏哈哈哈哈……研究所一共 3 层，地下 1F 左上角的房间就是目的地，端着机枪冲入房间与此处的负责人交谈后拿到钥匙，离开研究所，原路杀回去。



所长室里是一个正在喝酒的男人，他知道 snake 是侵入者，但却没有敌意，倒是像见到亲人一样开始哭诉起来："俺叫格莱宁（Granin），俺是苏联最好的武器专家！俺拿过列宁勋章咧！国家还为俺发行了邮票，俺当年是很红很红的人咧！但是，因为那个混蛋，俺现在除了喝酒啥也不能做！"

"因为谁？"

"还有谁，你找的那个虾米洛夫嘛！因为他，俺的研究变得毫无意义了！你看看，这是俺设计的武器，机器人一样的步行坦克，俺给它取了个名字叫 METALGEAR，很拉风的名字吧！俺想让你把这些东西送给美国的朋友，靠，他们成为俺英明神武举世无双日出东方唯我不败（以下省略若干字）……的作品的目标之后就会后悔了！索克洛夫那个家伙，在坦克上装导弹？坦克不需要导弹，需要这个！"

SNAKE 低头看对方的脚："鞋子不错。"

"不是鞋，是腿！坦克有了腿可以去任何地方，这是真正的武器革命！但是那帮傻叉！那帮白痴！那帮×××（以下省略若干字）……他们选择的是索克洛夫！哲人遗产都给了他！"

"遗产？"

"你不晓得哲人哦？那是在世界大战中累积起来的财富，现在是上校拿到手了。"

"索克洛夫在哪里？"

"在上校的主基地 Groznyj Grad，对那个白痴坦克做最后的研究。你想去？"

"不去我在这里和你废话做什么？"

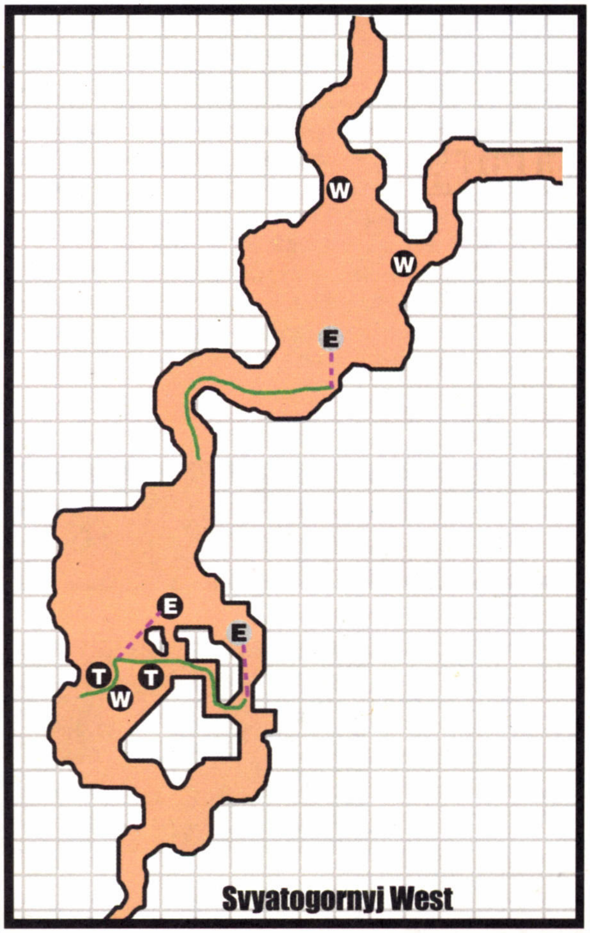
"好吧，让俺来帮你，拿着，这是进入基地的卡。把那台白痴坦克破坏掉！"

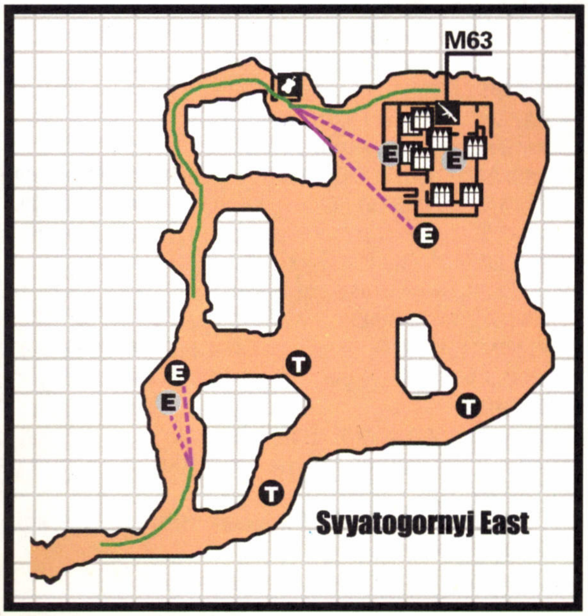
"为什么帮我？"

"你很烦耶，这不是你想要的吗？你想要你就说嘛，你不说俺怎么知道你想要？拿好它，为了感谢你称赞俺的鞋子。"

丛林的访客

刚离开研究所，就有几支飞箭向 snake 射来，snake 猝不及防中了一箭，而暗算者也出现在他面前，正是轻功水上飘轻先生："偶滴名字叫 THE FEAR！偶素涂有毒液滴蜘蛛，不久剧烈滴疼痛将吞噬你整个身体，你滴四肢将瘫痪，你滴肺将会停止呼吸，最后心脏将停止跳动……BOSS 滴学生，偶要让你经历从没体会到滴恐惧~进入偶滴网中吧，到你享受恐惧滴时候嘹~"





Graniny Gorki South

潜入攻略 BOSS 战，对"蜥蜴"。对方会隐身后在树上跳来跳去，装上热能探测器后调到第一人称视角，尽量用 M16 和 M1911 跟踪射击，注意不要连射。BOSS 下地觅食会恢复满腹度，这时可以用散弹枪强行攻击（可以在他将要下地的时候丢出一些有毒的食物，他吃掉后行动会变缓慢，而且不再有隐身效果）。BOSS 体力降至 1/5 后会加快速度并用十字弩连射，记得大范围跑动躲避，如果中了弩箭要及时疗伤。战斗后继续向下返回。

兰博攻略 回去的路上当然不可能像来时那么轻松，在这里会与 THE Fear 相遇，开战前 SNAKE 就会因为受到毒箭攻击而中毒（你这个卑鄙的××！！），所以战斗开始必须马上解毒，接下来才是对付这个像蜘蛛的 BT。THE Fear 在战斗时一直处于隐身状态（其实应该是拟态才对），但并不表示这样就看不到他，只要看见空间有歪曲的地方就表示他在那个位置（这是阿诺的《铁血战士》么?），而且他的攻击也会暴露他的位置，只要看准机会用散弹枪攻击即可，这家伙防御力很低，大概 7、8 枪就能将其搞定。打败 THE Fear 后他也自爆而死，死时还留下一大堆毒箭射向 SNAKE……

Ponizovje Warehouse

潜入攻略 这里的敌人也都恢复原配置了，慢慢从高向低一个个搞定之。然后从原来进不了的门离开这里。

兰博攻略 回到这边从 1F 之前不能进入的门出去就能到下一个区域。

Svyatogornyj South

潜入攻略 什么都没有，直接向上走。

兰博攻略 没有敌人，前进吧……

Svyatogornyj West

潜入攻略 地图中间部分的左边有个很不显眼的陷阱，只有用第一人称视角趴在地上才能看见。利用树洞和可以攀爬的树做掩护，可以暗杀掉三个士兵。一直向右上方走去拿道具。

兰博攻略 West 区域敌人很少，注意地面的陷阱……

Svyatogornyj East

潜入攻略 往前走有岔路口，换上最隐蔽的迷彩走左路，在一棵树下趴下，等待前方两个士兵经过。注意通信兵走在后面，一定要先干掉他再收拾前面的人。之后去地图左上角，在最后一个岔口可以用地势俯视下面的房子，用狙击枪干掉下面的人。屋里很多道具在床下，记得去拿。搜完之后回 Svyatogornyj West。

兰博攻略 有敌人驻扎在这边，一一消灭后再将武器、弹药搜刮干净；之后再回到 West 区域从上方离开。

通信机响起。是 EVA。

"我正在要塞里，"EVA 说，"你要尽快来，最后测试完成，索克洛夫就死定了。"

"明白，格莱宁告诉我位置了，还给了我开门的卡片。"

"还有，眼镜蛇部队的狙击手 The end 正在从林里等你，他是现代狙击术的创始人，你要小心，整个森林都是他的攻击范围。"

"……这攻击判定是不是有点过分？"

此时丛林中响起了一个苍老但有力的声音："SNAKE!! 你听见了吗？老夫的名字是 THE END。老夫要在这里终结你的命运，你是老夫最后也是最好的目标！"

"这也太巧了吧，老人家你在旁边偷听么……"SNAKE 咕哝着掏出了枪。

Sokrovenno South、North、WEST

潜入攻略 此战有几个特点：地图大，体力消耗极快，不容易找到 BOSS，打开地图可以看到上面有白色的○，这是 BOSS 的狙击点，当他出现在某个点向开始射击的时候他所在的点会变成红色。当 BOSS 找到你并且准备射击的时候他会说话，此时应立刻翻滚躲避，接着赶紧打开地图确认他所在位置，装备狙击枪同时装备热感探测器辅助观察，反击。还有一种方式，可以完全避免被他攻击，不过对地形必须相当熟悉：带上热感探测器，跟踪 BOSS 在地上留下的胶印。可以追着他屁股后面打。

兰博攻略 来到此区域会与 BT 狙击老头 THE END 相遇，但是一开始是找不到 THE END 是躲在哪个地方的。他会在三个区域不停的游走并且狙击 SNAKE，烦到死！最好是慢慢移动到侧面用 SVD 进行狙击，只要狙击到头部就能直接干掉他。

牛蛙有一次正在四处搜寻时，结果老家伙从身后经过却没发现我，转身几枪来福立马搞定……（当然，要遇到这种事似乎机率太低了点儿）杀掉这 100 岁的老家伙后 North 区域被树枝档住的路也可以通过了，前进吧！但是，为什么每个人都喜欢自爆的？注意：在与老家伙交手期间体力消耗得特别快，在之前应该贮存较多回复量高的食物，如螃蟹之类的。

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 不同的愤怒

SNAKE 爬着一个很高很高的梯子，"见鬼！为什么这么高！？不是在爬寂静岭 4 里的那个铁塔吧？"

Krasnogorje Mountain

潜入攻略 Base 部分地形空旷，且敌人大多数都是通讯兵。在入口处用狙击枪搞定他们。Side 部分地形陡峭，是典型的"Z 字"山路，同样可以站在入口处狙击掉敌人。天上的直升机就不用理会了，它不会发现你的，之后最好从右侧小道上去。另外火箭筒也可以在此处获得。山顶部分狙击枪依旧效果明显。进入右上角房间内触发剧情后再原路返回。返回时敌人配置有很大变化，而且出现使用火焰喷射器的敌人，小心。之后进入原先不能进入的那道门即可。

兰博攻略 上山后场地宽阔，正是发挥兰博精神的时刻！端起 M63 冲锋吧，把在老不死那里憋的气一口气全部发泄出来吧，哼哼哼哼哼！！(fei："我建议把他脚边的酒瓶子拿走……")Side 部分会出现直升机和大群士兵，而且还有高射炮……大家知道该怎么干吧（呵呵，突然发觉自己好残忍，我在为山顶的秃鹰制造食物……）另外一提，在这边还能拿到火箭筒，捏哈哈哈哈！！上了山顶，直升机、机枪台和火箭筒……兰博再临！清场后进入山顶的小屋即可与 EVA 会合，之后从之前不能进入的那道门前往下个区域，当然出门免不了大肆屠杀一番。

小屋的门推开，SNAKE 第一眼看到的是 EVA 雪白的身体……"我爱你，圣母玛利亚！"SNAKE 在心里大喊。

不过 EVA 的身上全是伤疤，这令 SNAKE 非常惊讶："这是怎么回事？"

"是上校，这个是他那该死的爱好……"

SNAKE 的眼神儿变得诡异而明亮，但在他开始具体的幻想两人之间发生了什么之前 EVA 已经打断了他："你必须走了，SHAGOHOD 的最后测试马上开始。"

EVA 拿出一张照片，"这是 MGS2 里的那个小白脸雷电的 COSPLAY……不，这是 Ian Raidenovitch Raikov 上校，你可以伪装成他。"

"Raidenovitch？ovitch 在俄语里是指 Raiden 是他的父亲？这 Raikov 上校究竟是何人？"SNAKE 疑惑的问到。

"我哪知道？就当他是雷电的私生子好了！"EVA 不耐烦的回答。"往北 30 公里我藏了一架飞机。"EVA 又拿出一堆东西，"拿着，这是去测试工厂的钥匙，这是……未来的食品……"

"方便面？"SNAKE 犹豫的建议，"我想吃红烧牛肉面，碗装的那种~"

"我还哈根达斯呢！……对了 SNAKE，你和 THEBOSS 之间是什么关系？"

"她是我的老师，又是母亲。我生命的一半都是 THE BOSS 所有。"

"你喜欢她？"……"我没有这种感情。"

"你讨厌她？"……"爱和恨，必须选择一个吗？"

"男女之间就是这么回事。"

"十年来我们生死与共，你不会了解的。"

"那么如果给你机会暗杀 THE BOSS，你下的了手么？"

"你觉得我怎么样？"EVA 开始暗示，SNAKE 开始装傻："我该问你同样的问题。""我？我可以有爱情，那是任务的一部分——即使和你……"EVA 干脆就把嘴唇凑了过来，SNAKE 发了一个小红脸的表情逃避了。门外响起了枪声，"保重，SNAKE，"EVA 骑上摩托，"我要去扮演另一个角色了。"

SNAKE 目送她进入 Groznyi Grad 基地，而这时基地另一侧奥金正在猛击一个铁桶，最后一记强者力量第九重将铁桶轰上半空……里面是格莱宁的尸体。

奥瑟罗特很不理解上司的做法："就算他泄露了情报，但也是我们的人啊。""你果然未够班，这就是战争，不允许任何失误。"奥金摆出桑吉尔夫的 POSE。

"但怀疑我们的伙伴……"

"C3 炸弹已经被偷了，那个美国人还没到这里，那会是谁？"

"你在怀疑你的手下？"THE BOSS 走过来："THE END 和 THE FEAR 也死了，他一定会来这里的。"

"可恶呀！"港漫版奥金怪叫起来，"等我来和他战啊！这 CIA 的废柴，想和我斗，还早了十亿万年！我定要把他轰至渣！！"

"交给 THE FURY 吧。"THE BOSS 说，"他已经在路上了。"

进入山中通道的 SNAKE 面前出现了一个满身烈焰，打扮得好像高达机师的人。“吾名为 THE FURY，吾愤怒的火焰将会把你化成灰烬！吾回来就是为了将整个世界烧毁！你知道吾看到的是什么？愤怒，活下来聚集的巨大愤怒！”“兄弟，冷静，冷静！”SNAKE 大喊，“点背不能怪社会，命苦不能怨政府，你不要冲动，你要想想你的家人，你的朋友，你的前途！你要为自己考虑一下！你还有妻子儿女……”“什么妻子儿女！”对方大哭道，“老子被毁容以后根本就没有姑娘喜欢我！什么心灵美，什么重在内涵，都是骗人的！老子没钱也没权，加上这张脸，活着还有什么意思！”“看来人长得帅也是一种过错……”SNAKE 摸摸自己几个月没有刮的胡子，开始幻想着和 EVA 之前胡天胡地……THE FURY 很不爽看着 SNAKE 在那里猥琐的边流口水边 YY，终于忍不住开着喷火器冲过去。

Groznyi Grad Underground Tunnel

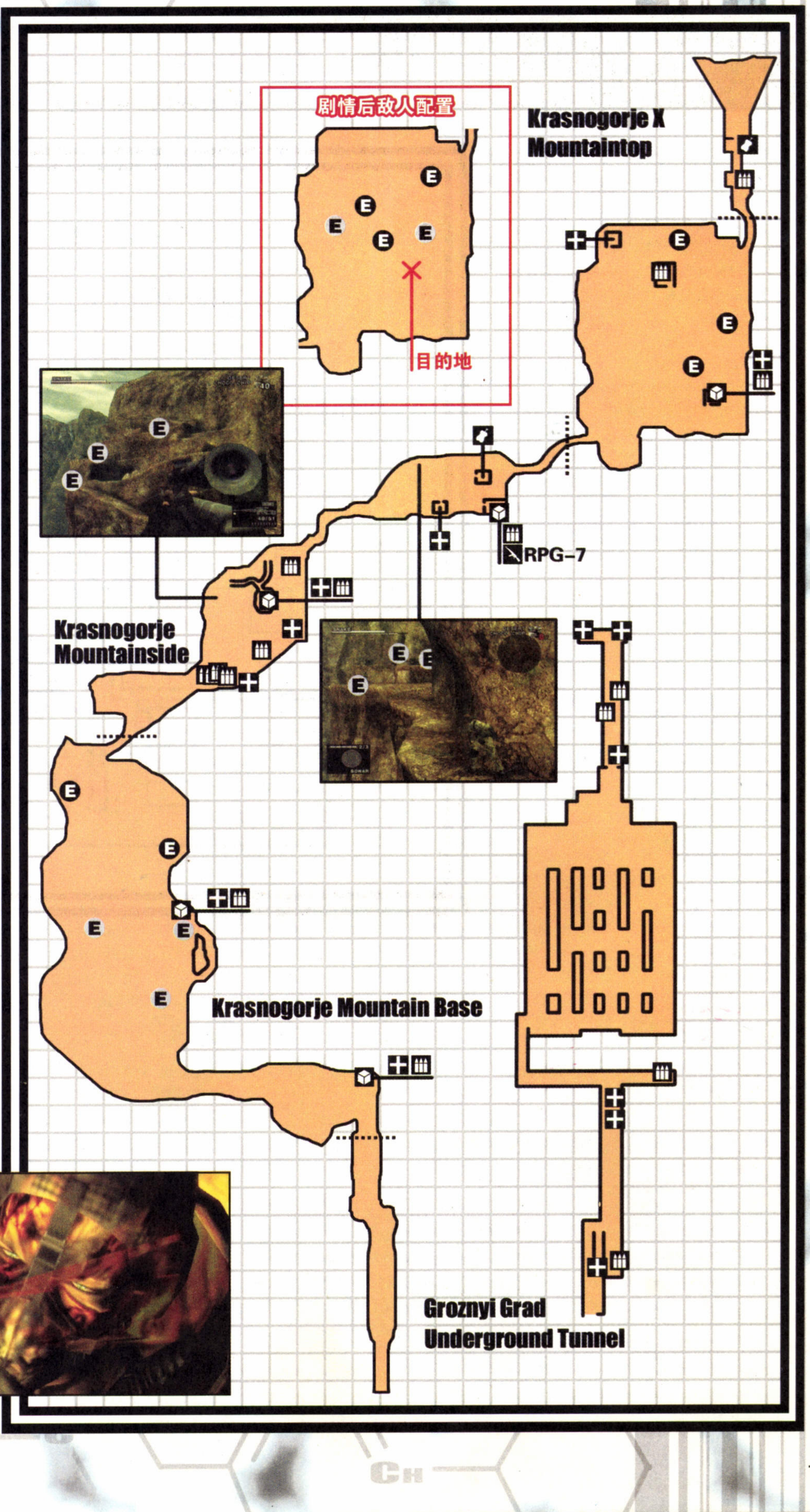
潜入攻略

BOSS 战。最快的打法就是用来福枪和他拼，最稳妥的打法则是和他绕，因为房间地形比较杂乱，所以可以绕的 BOSS 找不到你，然后远距离用狙击枪连续攻击，待他恢复过来就闪人继续绕。另外，最后的焰火很华丽……

兰博攻略

进入隧道内部后就要与玩火 BT THE FURY 战斗。这家伙攻击力极高，被他烧几下可不是闹着玩的，多利用中间的柱子来躲开他的攻击，等他从空中降下时就是攻击他的好机会，来福枪、火箭筒等大威力的都直接招呼上吧，用不了几次就能送他归西。（又是自爆，而且这次爆得特别华丽）

SNAKE 终于把 THE FURY 打倒在地，THE FURY 一边大叫着“我回家啦！！”一边开足推力直直飞向天空。SNAKE 用力啐了一口，“靠！没想到这变态这么难缠，哥斯拉也没这么喷火的啊！还好刚才我躲的快，不然中了那招‘庐山亢龙霸’恐怕凶多吉少了。”还没等 SNAKE 抱怨完，THE FURY 的头带着长长的火焰向 SNAKE 猛冲过来！“这玩笑开大了吧？连‘超级霸王电影弹’都用出来了?!”SNAKE 扭头就跑，一个侧翻躲了过去，巨大的爆炸夹杂着 SNAKE 的怒吼传出来：“老子再也不抽烟了！！”



METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 虚幻与现实

在 SNAKE 到之前，EVA 正在微笑着看索克洛夫："对于哲人遗产你了解多少？""我不知道！我发誓！只有上校知道！"

SNAKE 再次站在索克洛夫面前，对方吃了一惊："谁？……哦，那个 CIA？讨厌，也不敲门，吓得人家小心肝扑通扑通的跳……你在这里做什么？"

"还是以前的任务，带你离开这里。"

"恐怕你来的太迟，第二阶段要完成了。"

"什么是第二阶段？"

"关于这件事，说起来很长。"

"我给你 500 字，我们的版面不多。"

"放心，我说话一向简单明了——军方要的是能攻击美国本土的核导弹武器，但洲际导弹对 Shagohod 来说太大，所以我让它自带的火箭推进系统起火箭助推器作用，这样 Shagohod 的导弹射程可以达到 6000 英里，足以在任何地方对美国发起攻击。现在这机器只有一台，但奥金打算量产后运到所有的东方国家，用来挑起整个第三世界的革命。冷战的均衡即将被 Shagohod 打破，一旦这个武器对全世界开放，地球就要被战火湮没。"

"我们还有机会，在他们量产前破坏原型机和整个研究局。告诉我破坏的方法。"

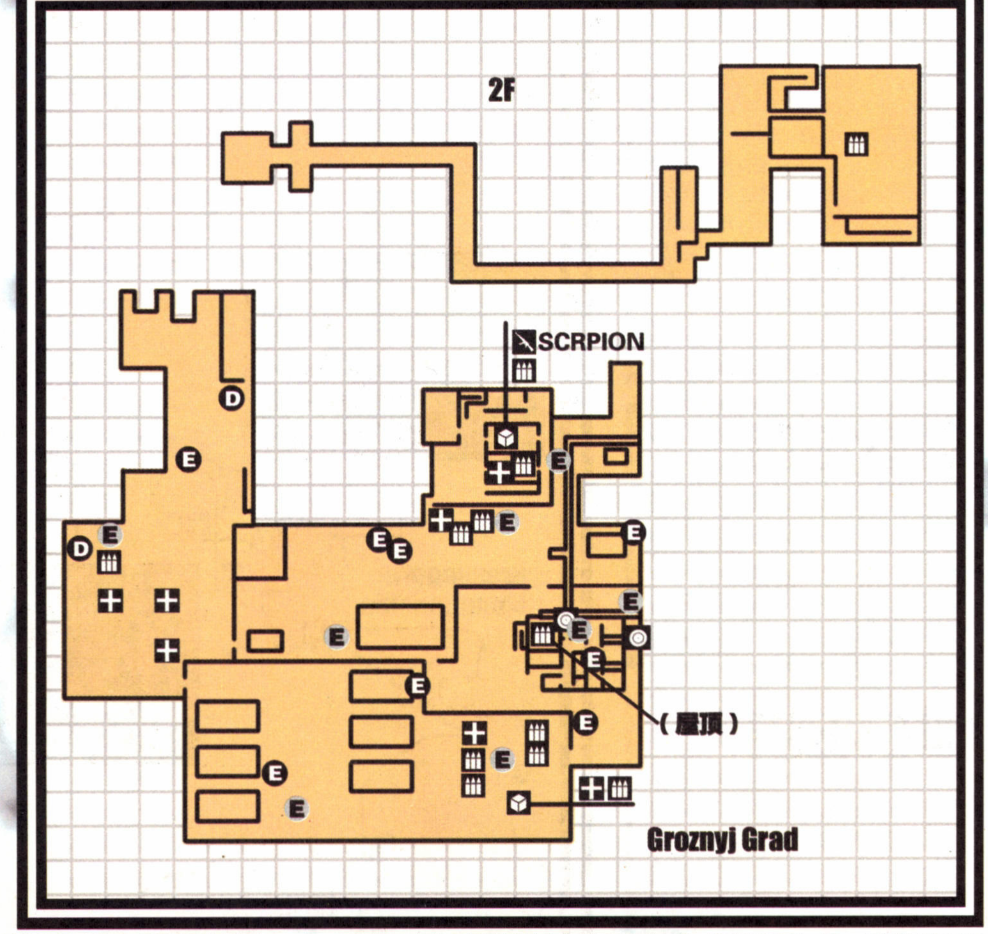
"好吧，火箭引擎的液体燃料储备在坦克里，只要用 C3 炸药将它引爆就可以毁掉这里。原来我有一些，不过被一个女特工给拿走了。"

"EVA？"

"她的真名是 Tatyana，我给了她所有实验数据。破坏 Shagohod 就交给你了。"

"但首先我要保证你的安全。"

"不要管我，我太累了。我只想制造火箭，但火箭和导弹有什么不同？不管是苏联还是美国都只想制造杀人武器，我去哪里已经不重要了。请你照顾好我的家人。"



"上校，你在这里做什么？"奥金突然闯进来，用非常特殊的方式辨认了冒牌货，"……你不是上校！你是谁！"

"既然你诚心诚意地发问了，我就大发慈悲告诉你……"SNAKE 扑上去一个 CQC 把对方放倒，但 THE BOSS 轻易把 SNAKE 制服，撕去了他的面具。随后站起来准备开枪的奥金也被她摔在地上："你要杀死他？"

奥金狞笑起来："当然，但首先，我要先让他赔偿我的疼痛。"

"又是港漫里那种××力量××领域第××重吗？"研究室外面的奥瑟罗特咕哝着。

室内电光闪烁……

SNAKE 再次清醒过来。在用高压电殴打自己的除了那个妖怪上校不可能有别人："说！你是不是在找哲人遗产？1000 亿美元！你在找这些钱的记录对不对？没关系，遗产在 Groznyj Grad 的地下很安全！"

THE BOSS 忍不住插了嘴："没用的，他不会说的，训练他的人是我。""唔？这是跟踪器？"奥金拣起一个小东西，"谁的责任？""我。"THE BOSS 回答，"我放在他的身上，方便眼镜蛇伏击他。""所以他们死了？BOSS，恐怕你需要证明和他不是同谋。""你不相信我……让我做什么？""……我不喜欢他的眼睛，弄瞎他吧。"

THE BOSS 默默拿着刀向 SNAKE 走去，EVA 终于忍不住了："够了，他已经受了不少苦了！""你为什么保护他？"奥瑟罗特冷笑着，"呃，这香水……我有印象！"他的手朝 EVA 胸部袭去，得到一记耳光，左轮兄大叫起来："你就是那个间谍！我记得这个香味！""你想打她的主意？"奥金问道。"我没兴趣，"奥瑟罗特回答，室外有个小兵咕哝了一声"虚伪"，"但我想测试一下她。"于是又拿出了那三把左轮开始抛，奥金呻吟一声，捂住脸，喃喃自语："好在不是我家孩子……"

SNAKE 在奥瑟罗特经过他身边时撞了一下，奥瑟罗特手一抖，子弹从 SNAKE 的右眼擦过，鲜血顿时喷出。THE BOSS 夺过枪后忍不住顺手给了奥瑟罗特一耳光："满足了吗？"奥瑟罗特委屈地带着哭腔："是的，很振奋精神。"

THE BOSS 的枪指着 SNAKE，最后叹了一声，将没有子弹的手枪放在 SNAKE 腰间，离开了。

牢房里，SNAKE 对伙食并不满意，丢了个罐头出去，却被士兵以为是给自己的："嘿嘿，谢谢！"SNAKE 剩下的眼珠一转，联络阶级感情的机会来了，都是老百姓嘛。

士兵走过来："其实美国人也不全都很蠢的。战争前，我在美国结婚并有了孩子。""孩子叫什么？会打酱油了吧？""Johnny。实际上我也叫 Johnny，我父亲也叫 Johnny……为什么会有冷战？我们以前的关系多么密切啊。"士兵对着照片发呆。

"说起来，你以前住在美国哪里？""×××市××区。""喔，那里我去过！附近有个×××酒吧，里面那个叫○○○的 MM 很赞！""啊啊，你也认识？哇哈哈哈！我们还是有很多共同点嘛！""嘿嘿嘿嘿，其实去年那个 MM 她和一个男的△△△了喔……""哦哦哦？详细说说！""是这样的……""嗯嗯嗯嗯！！原来这样啊！""我说……""嗯？""放我出去怎么样？"

"不行！"拉枪栓的声音。

"……"

人情味行不通了，SNAKE 无聊的包扎着伤口，这时一个小药片跳了出来："假死药吗？那就来装死吧。"药片可谓见血封喉，马上他就倒了下去，卫兵惊慌的冲进来，但一切都无法挽回了，SNAKE IS DEAD……"等一下！"SNAKE 惨叫，"别忙着 Reset！按 L2！L2！用复活药！……"英雄复活，打倒卫兵逃走了。

郁闷的兰博

11月17日 16:00

兰博——不，是牛蛙操纵的SNAKE被困在了牢房里，郁闷了整整一下午，转来转去，眼看着短笛笑嘻嘻的潜入作战也把进度追了上来。

"战又不战，降又不降，是何道理！"牛蛙开始暴走~众人很好心的上来帮忙。

"你把军粮扔出去，看看士兵会不会吃？"

"这招不错！那士兵开始跟我谈话了！哦~还给了我雪茄！"

"问题是~雪茄除了可以熏倒士兵外，还有什么用？"

"你试试看能不能把士兵熏倒在门口，然后你趴在地上，用手摸他的钥匙。"

"你试试看把那只老鼠熏晕了，然后丢出去，会不会就把钥匙叼回来了？"

众人的点子越来越BT……

"应该是用这个毒药装死吧？！代不就有过类似的场景么？"

"有道理！！试试看！！"

"口胡！！那个毒药一吃就挂掉了嘛！还装个p啊！"

"莫非是吃下去之后要马上吐出来？"

牛蛙开始拼命转摇杆，"你还没吃药呢！吐什么啊？等等，门怎么开了？"

牛蛙很兴奋地一把殴倒士兵，"难道是吐啊吐啊，就出来了？"

"莫非是士兵看见你吐了，然后开门进来看看你的情况？"

众人恍然大悟！！然后开始大骂小岛不厚道，居然有这么BT的解谜方法。

短笛突然发话了："不是应该在通讯机里输入特殊的频率就能开门了么？"

"什么?！为什么不早说？"

"我以为你们故意在BT……"

Groznyj Grad

潜入攻略

再次通过铁梯进入新的区域。这里的范围相当广，注意随时留意隐蔽物。范围广，同时敌人的分布也很散，所以挨个搞定他们几乎没有难度，不过要注意有探照灯，用加上消音器的武器把这个碍眼的东西干掉，不然要是有敌人卫兵死在探照灯的照明范围内也是一件很麻烦的事情……另外，注意这里还有狗……

进入研究所以后立刻换上服装，但是不要带上酷似2代主角雷电的那个面具，这里有面具的本体存在，咱们的目的就是找到他，然后"借用"他的服装和身份。在一楼找到他以后就一直跟着他，直到这个家伙进入厕所，用香烟迷枪喷晕丫的……拨通EVA的频道，聊几句之后拖着昏迷的军官上二楼一个全是桌子和书架的房间换掉他的衣服，换上面具，OK。顺道往左边直取博士所在地。

剧情过后，被抓了（靠！我想说的就只有这个字了）。被关进牢房后拨通144.75的频段即可将牢门打开，逃吧！！！向地图左上方×点狂奔，只有一把叉子和一把手枪的人只有裸奔的命……

兰博攻略

把外侧区域全部搜索完之后就可以进入研究所内部。这里的红色密码门必须穿这里人的服装，没法了，在引起骚乱后进入厕所单间将那个酷似雷电的家伙击晕（杀了他会GAME OVER，我试过了……），再将他拖到2楼藏在柜子里，然后换上丫的衣服和面具后进入关押博士的地方，之后又是一大段情节，然后，和每代MGS一样，我们的主角又被抓了。

被刑讯后的SNAKE伤痕累累，所有武器、道具和食物全部没有了（废话）……监狱伙食不错，都是奇怪的罐头……还是抓老鼠吃吧。将牢房里的叉子捡起来，然后当着看守的面从右边窗口扔出食物后即会发生与看守的对话情节，获得一包雪茄，但是现在还不能出去。接着再按START键进入菜单中观看SNAKE，用右摇杆控制SNAKE转大约十几圈之后回到游戏画面，当着看守士兵的面呕吐，这样就能让他把门打开，您说这叫什么事。（短笛："等一下！你居然这样也过了？"牛蛙："哇哈哈哈，谁说要用常规战术？"）离开牢房后前往地图左上角的×点进入下水道。

SNAKE跑到了下水道的出口，下面是高得离谱的河流，后面追兵已经赶到了。奥瑟罗特走了过来，取下胸前的子弹装进手枪："我一直，在等待这个机会……""再等几十年吧！"SNAKE跳入了水中。

醒来之后的世界大雨滂沱，SNAKE面前出现了一个站在水面上的男人。他转过身来，正是那个经常在THE BOSS后面飘过的眼镜男人。

"那个戴眼镜的，我认得你！"SNAKE说。

男子看着他："看来这位先生对戴眼镜的人士有很深的成见。"

"没错，尤其是金~丝眼镜！嘶~嘶"SNAKE摆着蛇拳的POSE过去（星爷~原谅我！我知道《功夫》还没有上映），却被对方眼睛里流的血吓了回来："我是The SORROW，像你一样，我充满着悲伤，这是一个充满悲哀的世界，战斗带来死亡，活着的人不会听到他们的声音，但是有一点是不会错的，死亡并不是静寂。现在你将会体会到你以前所杀的人的悲哀……"接着，以前被SNAKE杀死的人纷纷出现了，还好，都是幻觉，不伤人的。SNAKE别无选择地沿着河道前进，直到尽头，他看见了那男人的骸骨正浮在河里……"鬼魂！我……""你已经死了。"THE SORROW的北斗神拳袭来……SNAKE IS DEAD…… "靠，小岛你太狠了吧！"SNAKE又一次惨叫，"那位玩游戏的哥哥，拜托你再按一次L2！"

SNAKE醒来，发现自己已经被冲到岸边，与指挥官和EVA联系后确定目标是前往附近的瀑布。

Groznyj Grad Sewers

潜入攻略

此处有狗，但是地形极其简单……拿完道具，一直走到出口，发生剧情，再次跳崖……

此时手中只有一把叉子和THE BOSS留下的一把SAA左轮。下水道中有不少SAA弹夹，用来伺候这里的猛犬吧……到下水道尽头后无聊的左轮又追来了，于是SNAKE又一次高空跳水。

睁眼看到鬼！！！我承认，我怕鬼……所以动也不动的被鬼抓死了。在选择接关的画面按住L2键使用"假牙(也是唯一可以使用的道具)"复活……原来是一场梦……

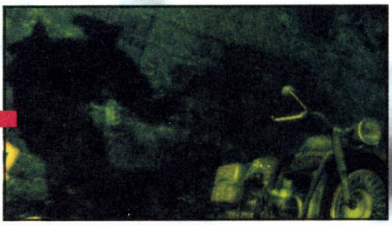
兰博攻略

从黑暗中醒来，此时背包已经回到手中(奇怪，从哪里回来的？)，而且还多出了一把冲锋枪，食物却是全部没了。在水中终于碰到了那个鬼魂THE SORROW，本想豪快一战，结果一看这家伙根本就没有体力……跟着THE SORROW前进，水中会不断出现幽灵，根本不用理，只要小心避开THE SORROW的攻击就行。走到水路尽头后会被THE SORROW一击打死?！有没搞错！此时在接关画面中按住L2键使用REVIVAL.P即可复活，原来刚才的事全是一场梦……小岛这个流氓……

来到和EVA的会合地点，EVA驾驶着摩托从水墙之后边冲出来："很高兴见到你，SNAKE。我是Tatyana……"

"你穿了衣服我一样认得你……"

两人在洞穴里升起了一堆火，开始吃现场找到的食物，但EVA对吃蛇没有兴趣。"在任务中连一条蛇都不能吃？"SNAKE问，EVA的回答是："吃掉你我倒不介意。"



干柴烈火映照之下，脱去外衣的寡女 EVA 慢慢~“爬”~到孤男 SNAKE 身边：“这次任务结束以后，你要招待我一顿好的晚餐。寿司怎么样？据说是用生鱼肉做的。”

“生鱼肉？我的生存技巧派上用场了。”

“SNAKE。谢谢你，”EVA 缠了上来，“从今以后我就是你的双眼……”

SNAKE 还在装纯情：“我还有一只眼睛，还可以开枪……”

“真的么？”EVA 看着他，“先把你身上的子弹取出来吧。”

一场无厘头的手术开始了，关节技、摔投、必杀……你没有看错，墙上那淫邪的影子来自 KONAMI 的另一游戏《摔角玫瑰》……

又是一夜过去（不要问我之后发生了什么，这游戏只是 17+，还没有到 18 禁的地步），两人准备启程了。EVA 把 C3 炸药交给 SNAKE：“Shagohod 存放在机库里，你要在机库里的四辆燃料坦克上都安装炸药，这威力足够炸毁机库。之后炸弹会开始倒计时，你有 20 分钟时间逃走。”

SNAKE 突然想起一个问题：“EVA，你从索克洛夫那里得到的 Shagohod 数据，是苏联当局要的？”

EVA 笑道：“美国要它没有任何用处。”

Tikhogomyj

潜入攻略 起来以后一直向上，一路平坦，平坦得除了动物就没有其他东西了。到达瀑布内与 EVA 汇合，同时拿回所有装备。

兰博攻略 果然，背包没有回来，身上的装备还是和从高空跳下时一样。现在要前往这个区域最上方的瀑布内，途中出现的敌人用叉子干掉（为什么，为什么拿不了敌人的武器！）。进入瀑布后与 EVA 再度相逢，又是一夜过去（……），背包回到手中，而且获得了进入武器研究所 2 层的钥匙。

Tikhogomyj：Behind Winterfall

潜入攻略 这里没有敌人，总算可以放松点。收集所有物品，然后准备再次回到被抓的地方，我又回来了！

兰博攻略 没有敌人，不爽。捡完各处散落的道具就可前往下个区域。

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 疯狂的代价

机库前，SNAKE 再次和奥金他们相遇了，这次依然没有敌过 THE BOSS，而 EVA 也被奥瑟罗特抓住了：“这个女人在监听地下室！”

“哦？看看她知道什么……”奥金看着微缩胶卷，“哦，哲人的遗产，这个微缩胶卷包含了所有的信息，真有趣……这个臭婊子，我早就该知道，索克洛夫不是一个拥有那样情人的男人。”

SNAKE 终于忍不住了：“喂喂，到底什么是哲人遗产？”

奥金如同所有反派一样知无不言言无不尽：“很好，在杀你之前，我会告诉你的……”

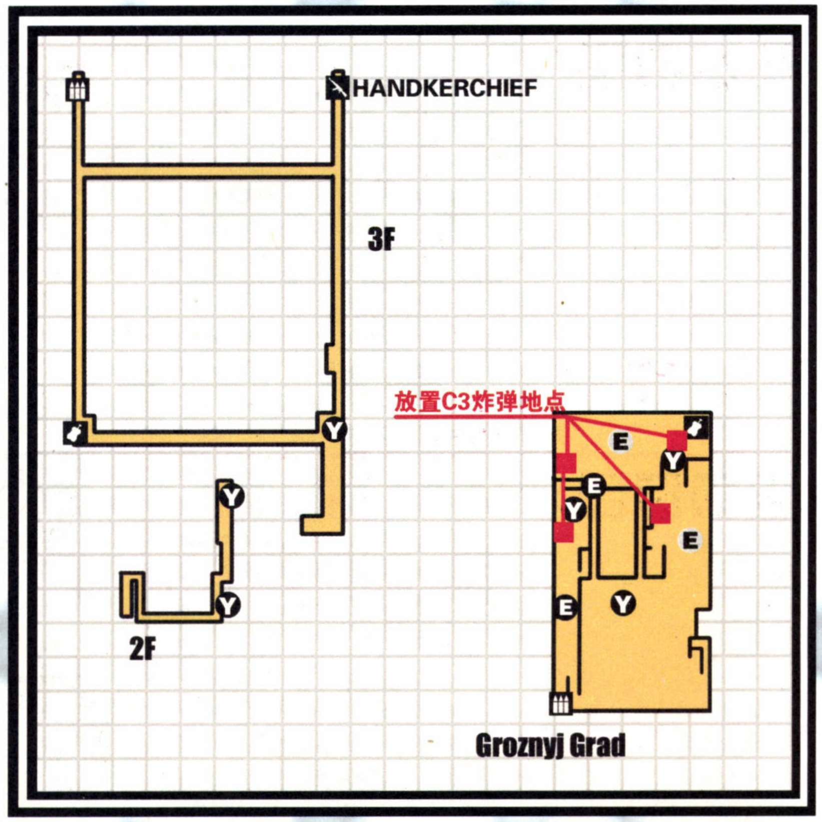
“版面有限，拜托你 300 字搞定，谢谢。”

“我靠……在第二次大战期间，为了战胜轴心国，三个最关键的国家签定了秘密条约，共享他们的资源来进行最重要的研究，为此聚集的资金足够进行 5 次战争，这就是哲人遗产。我的父亲是遗产负责人之一，战争胜利以后他想出了一系列方法以确保苏联对遗产拥有全部的控制权。他们通过全世界的银行进行洗钱，而这个微缩胶卷就包含了所有交易的记录。父亲死后我得到了微缩胶卷，拥有这些钱的支持我才能建立这个要塞，但是那个蠢货格莱宁没有任何成果，我只有去找索克洛夫。The Boss 认同我的看法，是人类之间的争斗使世界一分为二，我们要弥补这条裂缝，我们需要力量，其中的王牌就是 Shagohod 和眼镜蛇。我失去了眼镜蛇，但是还有 Shagohod 和遗产，美国无法阻止我们！我的话完了谢谢！”奥金把胶卷拿给 THE BOSS，“Boss，把这个带到安全的地方去，小心看管。”

“他一定计划进行破坏了，”THE BOSS 经验老到，“我去看看有什么令我们惊奇的东西，那女人也交给我。像一个武士去战斗吧，奥金。”

奥瑟罗特跳出来：“老大，请让我来对付他！”

“够了，他是我的。你就在那里看着，明白么？”奥金转向 SNAKE，“耽误了一下，我们开始吧！”妖怪变身了……



奥金最后还是被打败了。这时广播响起：“警报，发现炸弹。所有人员撤离！”SNAKE 也趁乱逃出了机库，外面等着的是 EVA，原来 THE BOSS 放了她。“THE BOSS？她怎么？”“虽然有点嫉妒，但你们的关系我无法理解……她在湖边等你，我们走吧。”而生化人奥金则驾驶着 Shagohod 冲了出来：“SNAKE！还没完呢！”

漫长的攻击后，奥金终于摇摇欲坠，生化哥哥满身鲜血，愤怒的高喊着："SNAKE!!"接下来的豪言壮语被一道天雷劈个正着，奥金极不甘心的倒在火焰之中。"逆天的人都没有好下场的，何况你又不是主角。"SNAKE 喃喃道。"结束了……"EVA 也走过来，两人拥抱在一起，背后是奥金身上爆出的焰火……用 BOSS 的葬礼来缅绵，果然好浪漫好浪漫喔……

Groznyj Grad

潜入攻略

再次潜入，轻车熟路，进入研究所内部去二楼原来进入不了的门内。敌人不多，而且有最高地势可以利用，所以安静地全灭它们是很简单 di~清场后在地图标注出来的四个地方安放 C3 炸弹，剧情之后与电男一战。这厮会用各种电属性的东西，而且和他身体接触的话会卸掉武器中的弹药。不过只要他不放电就用 CQC，放倒后立刻换上大威力武器猛轰，不消几次即可乐胜！yeah~和美人一起离开这个不合适约会的地方~不过那些杂兵似乎舍不得我走，一路上围追堵截，该死不死的电男居然驾驶 Shagohod 也在杂兵中为我"送行"，目前对"它"伤害不能……最后来到吊桥处，使用狙击枪打爆桥墩上的 C3 炸弹让那个大块头下河洗澡！

不过小强生命力是顽强的，它又爬了上来，那么就战吧！先用火箭筒射履带然后再射驾驶仓，用不了几次便可以搞定。但电男居然跳出仓外靠电缆控制 Shagohod 要继续！没办法，用美女的摩托引诱它，咱用场地边上的各种炮台扫射，它反过头来就跳下炮台躲避，直至它再次被美女吸引……如此反复便可放倒这厮！

兰博攻略

直接前往研究所内部，人挡杀人，佛挡杀佛……从二楼进入武器研究大厅，不要把四周的仪器击爆，否则 GAME OVER。将士兵清光后就可以着手安装 C3 炸弹。剧情后与放电男奥金战斗，报仇的时候到了！！这场战斗必须在 5 分钟内解决，只有在背后攻击他才有效。利用翻滚绕到他背后乱枪放倒，几次就能搞定。

研究所爆炸后，SNAKE 和 EVA 一起乘摩托逃出，而奥金却驾驶着 Shagohod 冲了出来……终于开始了吗？哇哈哈哈！在摩托车上弹药无限，疯狂的杀吧，让整个世界沉浸在血与火之中吧！！真正的爽快时刻就是现在！站在摩托上端着 M63 疯狂扫射，再配上 SNAKE 无上衣造型攻击时的狂叫，爽！太爽了！！经过大桥后，要在奥金过桥时用 SVD 将桥墩上的炸药引爆，时间紧迫，务必准确击中！

本以为掉下大桥已经玩完的 Shagohod 又再次被奥金开上岸来，正面对决！最后他也倒在雷电之下……敢和我兰博·蛙·SNAKE 作对，这就是天谴啊！

伴随着 Shagohod 上的火光，SNAKE 和 EVA 双目对接，含情脉脉，这 MGS3 的故事也终于……

十面埋伏

11 月 19 日 1:05

"我刚刚发现~如果 SNAKE 赤裸上身用机枪扫射的话，会有很豪快的叫声哦~好爽啊！"牛蛙兴奋的叫到。

"哦！？有这种事情？！快把音箱接上！"星辰喊到。

只听见音箱中传来一阵兰博般的怒吼，画面上的 SNAKE 端着机枪见人就扫，只杀得天昏地暗、人鬼莫近。

"哦！！真的耶！！"fei 也接过手柄："这是爽啊！这难道不是兰博么？这俨然就是兰博啊！！"

在众人豪快的笑声中，短笛一边默默地念着咒语"我听不见，我听不见"，一边用各种能够想到的方法残忍的暗杀所有能见到的敌兵……

11 月 19 日 2:00

"很好，嘿嘿，打这个电光变态男了终于！"牛蛙大叫，"冲啊胜利就在前头！"

"哦哦，最终 BOSS 了么？"大家纷纷围过来，"进度够快嘛。"

"不是最终 BOSS，但是也快了，你看 MATELGEAR 就在他身后耶！"

11 月 19 日 2:40

"我，我靠，终于把这该死的变态男打倒了！"众人一起欢呼起来，"好极了，通关，耶！"

"快去开香槟庆祝！！"星辰大喊到。

"等等~还有 MATELGEAR 呢，追过来了！！"

"对啊！MATELGEAR 还没打呢，怎么可能通关？这次彻底击碎它吧！！"

MATELGEAR 从断桥上掉了下去，众人开始欢呼"这次的 MATELGEAR 很简单嘛……这么容易就死了！"

"说不定还会再爬上来……"

"没可能吧？那东西连腿都没有……"

MATELGEAR 果然又爬了上来，众人开始冷静的扯开话题，"这次的 MATELGEAR 好难看啊！你看他那个钻头像不像盖塔 2？"

"终于打爆了！！"众人又开始欢呼"这下可以开香槟了吧？！"

但是变态放电男爬出驾驶室，用手扯着电线又把 MATELGEAR 开了起来……

"我靠！这样也可以啊？！你以为你是多蒙么？那家伙肯定会被雷劈到的……"

再一次打倒了 MATELGEAR，变态男果然被某人诅咒成功，被落雷击中变成了焰火……

"依我看，还没有通关。好像还没看见 THE BOSS 啊！"

"……"众人沉默，星辰把香槟放了回去。

11 月 19 日 3:25

DRAGON 打了个哈欠："我说，这还得什么时候才能完啊？"

"是啊是啊全国人民都盼着这一天呢……"fei 强撑双眼，"我以为打完燃烧战车就搞定了咧，没想到还要绕这么久啊？"

"忍忍吧，THE BOSS 已经出现了，就等她说完开打咧。"

"那，打完了叫我，我回去整理图片。"fei 摇着头走回去。

11 月 19 日 3:50

"我说，那位阿姨唧唧歪歪还没说完？"fei 从座位上抬起头来不满的问。

"问小岛秀夫吧。"牛蛙恨恨的咬牙。

"我怎么看都觉得这个场景眼熟！"星辰在一边嘀咕："对了！！这不就是十面埋伏吗？！"

"哦~对！！那个乌克兰的草原！！小妹~~"众人开始感到有点绝望

"咳~希望小妹这次能够死的干脆一些吧……"

11 月 19 日 4:15

"噢耶，THE BOSS 击破！通关！"大家又一次欢呼起来，"开香槟！小妹终于死了……"

11 月 19 日 4:25

"小岛秀夫……就是《十面埋伏》的 fans！！"众人开始诅咒起制作人的祖先辈来，"这还有完没完了？小妹死掉了，又弄出个白痴左轮！"

香槟再次被收回，编辑们对小岛这种一个尾巴接一个尾巴还要接一个尾巴的做法感到义愤填膺，并且开始担心的计算起离出片到底还有多少时间。

短笛还在默默的潜入，画地图，搜集道具。

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 最后的英雄

面对成群士兵的追杀，摩托车终于被打漏了油箱，撞在树上飞了出去（这可是连Shagohod也无法摧毁的摩托车啊……）。SNAKE挣扎着爬起来："EVA？""我在这里，"EVA躺在一边，树枝刺穿了她的小腹，"你怎么样，SNAKE？"

"我很好"，SNAKE担心的看着自己的战友，"我们必须离开这里。"

EVA依依不舍的流着眼泪："不要管我，THE BOSS在等你，你必须去。"

"不，我们一起离开这里。"

"我们离湖太远，我到不了那里……"

"听着EVA，"SNAKE说，"我们一起走到现在，我需要你。"

EVA笑了："你能再说一次吗？"

"我需要你……"SNAKE顿了顿又找个理由，"我不会驾驶飞机。"

"然后呢？"EVA忍痛将树枝拔出，"看来我还得帮你"但她确实无法站立了，SNAKE抱住了她，久久无语："这女人是人吗？刚才那树枝起码刺破了她一个肾！"

"看，SNAKE，我们成功了，"EVA说，"THE BOSS在那边。答应我，完好无损的回来。我在飞机上等你。"

SNAKE看着她跑向飞机的身影，吸了口凉气："她……是用跑的耶……"

潜入攻略 战斗居然还没有结束，现在要赶回THE BOSS那里。又重新回到摩托车上，继续端着M63扫吧，让你们看看被坏了好事的男人的愤怒！在到达Zaozyorje South区域后二人从摩托上摔了出来，而EVA在落地时还受了重伤。

Tikhogomyj: Behind Winterfall

兰博攻略 居然在缠绵未遂的情况下美女受伤了，先在菜单中为EVA治伤，治好后与她共同行动，按△键即是指挥EVA跟随SNAKE前进。EVA的体力消耗很快，必须经常给她吃食物以保证其体力……女人就是麻烦。走到半途后敌人士兵会再次袭来，本打算再度豪快的冲过去把对方全部干掉，但10分钟后我意识到敌人是无限的……掩护好EVA快速前往地图的×点吧，这个帐迟早要讨回来！

THE BOSS静静站在花丛中。

"SNAKE，我已经在这里等你很久了。等待着你的出生，你的成长，以及今天的这个时候……"

"Boss……为什么？"

"为什么？为了将世界统一。二战结束后，国家间相互争斗，世界被分裂。眼镜蛇，伴随我一起训练与战斗的同伴，现在也被分开了。政治家的缺点就是能将朋友变成敌人，我在古巴的时候美国和苏联并肩作战，现在却将对方视为敌人。敌人随着时代而改变，但是我们士兵必须要服从……士兵的技能并不是用来杀死朋友，那么谁是敌人？有一成不变的敌人吗？根本没有。世界必须再次被统一，哲人必须重聚。我会为了那个目的竭尽我的全力，利用哲人遗产我可以达到目标，就象我曾经建立眼镜蛇那样。

1951年11月1日，我在内华达沙漠参与核试验，内华达……西班牙语是'用雪覆盖'，我确实在内华达沙漠看到了雪，我的血已被冻结。SNAKE，你不也是核试验受害者吗？在比基尼岛（位于马绍尔群岛的最北端的珊瑚岛，1946年美军在该岛进行过核试验）……那也是我抚养你的部分原因。你和我很相似，我们一直被其他人的报应侵蚀。我们没有明天，但我们依然可以有未来的希望。三年前，苏联成功发射了载人卫星，此时美国还在研究如何将黑猩猩放在火箭中，这给了美国当局很大震动。政府需要人类方面的数据资料，他们秘密计划把人送到太空，那时还没有阻止宇宙射线的技术，所以被照射过一次的我被选中了。

你不可能在历史书上找到任何这方面的内容，但当我可以从太空中观看整个行星时，我醒悟到空间探索只不过是美国和苏联斗争的另一种形式罢了。政治、经济、毫无意义的竞争。但是地球本身没有区域之分，没有东方，西方，没有冷战，而美国和苏联在空间计划和导弹竞赛上面都花费了几十亿美元，只为了达到相同的结果。我相信在21世纪，每个人都可以看到这个叫做地球的小型天体。再也没有分界的世界才是我想看到的世界。

1961年，我被派往古巴，就是那次猪湾事件，那是CIA侵略的一部分。美国政府背叛了流亡者，而我只有静静的观望……这个国家抚养了我，但为了这个国家的牺牲已经够多了。还好我遇到了The Sorrow，战场中最早的同伴。在一次只能存活一人的战斗中The Sorrow把他的生命给了我。一个人必须生存，一个人必须死亡，那就是哲人们给我的任务。但最初的哲人最后一个成员在30年代就死去了，从那以后，组织就失去了控制，今天的哲人本身就是战争，战争的牺牲引起了时代的转变。转变再导致新的对抗并在下次战争中爆发，这是无休止的螺旋。

你知道我在说什么吗？SNAKE？他们打算让这个循环进行下去。这是我父亲——哲人中的一员告诉我的。我是最后一个还活着的哲人的孩子，之后我的父亲被杀害了，他们还夺走了我的孩子，我和The Sorrow的孩子，就在我们参加诺曼地登陆的时候。"

THE BOSS脱掉了外衣，这个无敌的女人流下了眼泪："看这伤疤，我为我的国家奉献了我的身体和孩子。我现在一无所有……没有仇恨，没有后悔。在夜晚的某个时刻，我可以感受到我身体中的痛苦。象蛇一样穿透我的身体……我从来没有这样谈论自己。感谢你能听完我的话，我感到满足了。SNAKE……"

SNAKE静静听着自己教官最后的话。

"我抚养你，爱你，给你武器，教你技能，给你智慧，我现在已经没有什么可以给你的了，只有我这条命。一个必须生存，一个必须死亡，没有胜利，没有失败。"THE BOSS平静地说道，"幸存者将会继续战斗下去，这就是我们的命运。活下来的人继承Boss的称号，继承称号的人就要为无休止的战斗存在下去！10分钟后苏联战机将要炸掉这个地方。让我们享受我们生命中最伟大的这10分钟吧，杰克！"

SNAKE艰难地张口："BOSS……"

THE BOSS笑着看他："你是一个士兵。完成你的任务，证明你的忠诚，来吧！"

Zaozyorje EAST

兰博攻略 再次"双飞"过一个区域之后终于见到了THE BOSS，她实在是很罗嗦。最终决战开始！！任何武器的直接射击都对THE BOSS无效，而且THE BOSS会在近身攻击时将SNAKE的武器全部拆卸（就是将武器和弹夹全部分散扔在场地上，必须再去捡才行）。对付她只能用CQC或者直接拳脚将她击倒，然后换成武器对地上的她猛轰。不过要留意一点，THE BOSS的CQC技术比SNAKE好的多……

战斗结束了，TEH BOSS倒在花丛中，她举起那个胶卷："拿着这个……这是我们唯一的希望。爱国者……"

"为什么给我这个？"

"杰克……或者我该叫你SNAKE？杀了我，现在杀了我……快！战机要来了。"

一声枪响。THE BOSS的鲜血染红了周围的鲜花，整个花园变成了红色的海洋，她的马守候在她身边……落在SNAKE手中的花瓣也变成了红色（先是《十面埋伏》，接着是《英雄》，小岛最近和老谋走得很近嘛！）。

飞机上，SNAKE出神地看着手中的花瓣。

"准备好走了吗，SNAKE？"EVA问道，但没有得到回答。

"你还好吗？SNAKE？"

"嗯……"飞机轰鸣着升空，SNAKE手中的花瓣随风飘去，而就在他以为一切都结束的时候奥瑟罗特再次出现了："我们还没结束！"

"……"还没有恢复过来的SNAKE已经想不到骂人的词了。

机舱里的战斗凌乱不堪，飞机因人数过多而无法爬升，几番搏斗后奥瑟罗特终于想起拔出自己的左轮枪："虽然对一个手无寸铁的人射击很不公平，但我要做个了断。"SNAKE同时也接到了EVA丢给的他左轮枪，但是这次两人都没了子弹。奥瑟罗特取下胸前的子弹，再次开始他的俄罗斯轮盘赌游戏："你叫什么名字？"

"SNAKE。"

“不，不是那该死的名字。你不是 SNAKE，我也不是奥瑟罗特。我们是人，有名字的人。我叫亚当斯卡（Adamska），你呢？”

“……约翰（John）。”

SNAKE 选对了枪，但他故意打偏了，奥瑟罗特回头看看：“看来我的运气还是变化了。会再见面的，约翰！”说完他跳出了飞机。SNAKE 看他落入水中，回头抱怨：“EVA，下次最好选地面有岩石的地方飞。”

“现在的问题是飞机拉不起来了！”EVA 大叫，“SNAKE，帮我一把！”

两人拼命拉起了飞机，但后面的苏联战机已经紧紧尾随而来，无法摆脱。

“武器系统开启，目标锁定。”苏军战机向指挥部报告着。

“最后我们还是要失败吗？”EVA 无奈地看着后面的战机，这时 SNAKE 握住她的手，“你做得很好，谢谢你。”

“Volk-19，事态已经控制，这里有直接命令，立刻返回基地！”苏军飞行员的通话器里传来了指挥部的声音，“你们收到了？这是赫鲁晓夫的直接命令！立刻回到基地，Volk-19。”

“明白，任务中止。”

“他们撤退了，”SNAKE 说，“难道赫鲁晓夫想放任我们得到资料？”

“谁知道？”通信器里的上校说，“或许他不想再惹麻烦，或者想让我们欠他人情……总之你活下来了，只要赫鲁晓夫还在他们就不会再来找你。现在你可以去阿拉斯加，我们在那里接你，总统和中央情报局长要亲自接见你。”

清晨的阳光照进了房间，SNAKE 醒来，昨晚和他共渡的 EVA 已经不见了（不要问昨晚发生了什么事……），桌上有一张他的照片，背面是 EVA 的唇印和告别。SNAKE 把她留下的磁带放入录音机，EVA 的声音在耳边重新响起。

“历史学者告诉我们，历史上的第一个间谍就是《创世录》中提到的‘蛇’。那个故事中，夏娃在伊甸园中被蛇引诱。但这次，是我引诱了‘蛇’，原谅我。首先我不得不道歉，我不是苏联的间谍，我也不为美国工作。哲人也存在于我们的国家，我的任务就是寻找奥金所藏匿的遗产，我的国家也是当初参与哲人计划的三个国家之一，遗产不能让美国和苏联独自占有。我拿走了胶卷以及 Shagohod 的数据，有了这个，我的国家就可以拥有自己的核威慑力量，可以与苏联和美国展开竞争，谢谢你的帮助。

我是哲人的一员，一个特工，战争以前他们就从世界各地挑选小孩，所以我很难和地道的美国人区别开来，但是，THE BOSS 从一开始就知道我是假冒的人，依然告诉了我一切，我无法理解她的坦诚，但是现在明白了。SNAKE，她只想让你知道真相。我欺骗了你很多次，但这次例外，我的政府向我下的命令是得到遗产，并且消灭所有知道真相的人，但是我无法杀你。不是因为我们相爱，也不是因为你救过我，而是因为我向 THE BOSS 承诺过，你必须活下去。”

SNAKE 走进白宫接受总统的亲自授勋，迎接他的是掌声和欢呼，还有总统的赞扬：“你超过了 THE BOSS，我在这里加冕你为 Big Boss，你是真正的爱国者。”但 SNAKE 的心思并不在这里，他无视周围人的祝贺，径自走出了总统办公室，消失在走廊尽头。DCI 暗暗决定以后组建这种由军人和特工混合的部队，而还在欢呼的人群中，唯有总统背过身去不发一言，不知道他在想什么。

EVA 揭露的真相还在继续：“THE BOSS 没有背叛美国，这是美国政府设计的计谋，这一切都是华盛顿导演的一场戏。为了接触到遗产并摧毁 Shagohod，只有像 THE BOSS 这样的传奇英雄能够得到奥金的信任。查出遗产的隐藏地是她最主要的任务，一切都是按照计划来进行，但是后来无法预料的事情发生了，奥金发射了一枚美国制造的核弹头。这使得苏联政府产生了怀疑，要求美国政府提供他们与此无关的证据，但这并不在计划之中，美国不会中止偷取遗产，所以任务被修改了。为了证明清白，白宫决策者们必须除去 THE BOSS，必须由像你这样本来就是秘密中的人去做，并且不能被公众发现。THE BOSS 不允许活着回来，也不允许自杀，她的生命由她最深爱的弟子来结束，这就是政府所想要的，这就是她所接受的任务。她别无选择，只有执行，耻辱将会跟随她一生，在美国，将是一个可耻的卖国贼，在苏联则是一个释放核灾难的怪物。她将会作为一个战争罪犯被载入史册，没有会理解她，那就是她的最终任务……但是，我想她希望你知道真相，她想在你的记忆中生存下去，不是作为一个战士，而是一个女人。SNAKE，历史将永远不会知道她的所作所为，永远没有人会知道真相，她的故事，她为她的国家所作的一切事情，她为祖国牺牲的生命和名誉都只能容纳在你的心中，她才是真正的英雄，真正的爱国者！”

阳光中，SNAKE 将鲜花和 THE BOSS 的爱枪放在了她的坟墓前，举起右手，流着泪向自己的恩师，自己的母亲，自己的爱人致以最崇高的敬礼。

1964 年 10 月 15 日，赫鲁晓夫被解除苏联共产党主席职务。

1968 年，EVA 失踪。

1970 年，佩拉医药在华盛顿建立了国家第一个医药机构。

1970 年，FOX 部队解散。

1970 年，美国召集所有的遗产继承者，宣布将“哲人”改名为“爱国者”。

1971 年，Big Boss 继承 FOX 传统，成立了 FOXHOUND。

黑暗的历史还在继续。几个神秘人物的对话代表他们还在操纵一切。

“是的，Groznyj Grad 和格莱宁的研究机构全被摧毁了。CIA 他们亲自处理了 THE BOSS。”

“您的时代来临了。”

“是的，美国总统已经信任我们了。”

“那只是表面现象而已，我们会把他象球一样耍。”

“它是未来谈判中最有价值的王牌。”

“是的，长官，当然。”

“我会告诉克格勃的。”

……

“是的，是我。”

“THE BOSS 已经完成了任务。遗产在我们这里很安全。”

“在美国人手里……”

“哲人会重新复兴的。”

“EVA 带走的胶卷是赝品。一定有人不满吧。”

“只有一半的钱被带回到美国。”

“是的，武器被销毁了，Groznyj Grad 已经被摧毁。我们也有益处。”

“是的，那也是 The Boss 的工作。”

“我从格莱宁那里得到一些您感兴趣的东西，一种革命性的新型核打击系统。不久的将来就能掌握在我们手中。”

“是的，我们有约翰，我的意思是，感谢 SNAKE 所做的一切。”

“苏联人还没发现我的真实身份。我会继续和新政府联系的，他们不知道我的三重身份，是的，没人知道我就是 ADAM。”

……

……睡觉

11 月 19 日 6:20

“吼啊~！”昏昏欲睡的星辰被吓了一跳，原来是短笛满面红光开始了最后的公路追逐战：“TMD 在地上爬了两天，终于有出气的机会了！来啊来战啊！”

DRAGON 和 fei 在旁边嘀咕：“原来小岛设计这个剧情就是发泄用的啊……”牛蛙怪笑一声：“早叫你冲了！”

11 月 19 日 7:15

短笛充满成就感的站起来，宣布：“我，通关了！”

“靠，搞定就快把最后几份地图拿来！”美编飞了个瓶子过来，“等你丫一晚上了！”

11 月 19 日 9:20

已经恨不得用火柴棍儿撑住眼皮的众人开始校最后一批稿，有人提议去买早餐，没人理会——都懒得下楼了。

11 月 19 日 10:04

最后一个活着的生物——DRAGON 雄赳赳气昂昂拿着众人的最后作品赶去印刷厂，办公室里躺了几个勉强保持人形的家伙。此时闻得一声怪叫，原来牛蛙喝了几口酒又恢复了精力，大摇大摆走了出去，接着是启用备份电池的星辰，七歪八扭的美编，飘飘悠悠的 fei……灯灭了，拉上窗帘关上门的办公室特别安静——除了角落里的一个鼾声。

“……我们是不是忘记了什么东西？”星辰想起，但马上被众人拖走，“管他什么东西，睡一天才来取罢！”“哦。”

最近有不少读者来信询问，为什么很长时间没有在《游戏日》上看到精彩的小说攻略了？对于这个问题，我们也处于矛盾之中，小说攻略偏向文字的阅读，而流程攻略则偏重游戏的技巧和方法，究竟应该以哪个方面为主？其实，这个问题的答案就在大家的手中，大家更希望看到哪种类型的攻略呢？请将你们的意见写在调查表上吧！

这篇《光明之泪》就是一部非常优秀的剧情小说攻略，为了方便大家阅读，我们特意将系统、研究部分挪到攻略的末尾，希望大家喜欢。

Shining Tears™
シャイニング・ティアーズ
—光明之泪—

■机种:PS2 ■类型:ARPG ■厂商:SEGA ■发售日:11.3 ■文:莱因 ■责编:星辰

序章

西鲁迪亚(シルティア)，做为大陆中心的城市。众多的商人在此云集；众多的冒险家在此聚会。而此时，一名少女正独自一人前往这凝聚大陆繁荣的焦点……

“呀，真是很久没来了呢。”精灵族的少女趴在桥头四下观望着这座城市，突然……“啊！那边好像有人倒下了！”少女快步来到那人身边，却不由得惊了一下，“好严重的伤……看来，需要快点治疗！”少女把少年扶了起来，可是却有一样东西从少年的手上掉落到水里，少女一分心，但随即坚定了立场，“现在不是闲看的时候，救人要紧！”

旅馆内，少年终于缓缓的张开眼，看了看周围的一切，“你是……好疼~”少年勉强挪动身体却导致伤口处传来一阵阵剧痛。

“你的伤很严重，最好先别动。不过，为什么你会倒在河上游呢？”

“我，不知道……”少年无力的摇摇头，“这里是哪？为什么，我会在这里……”

“你受伤了倒在河的上游，我刚好经过就把你带到这间旅馆内，这里是西鲁迪亚。”

“我……不知道……”少年闭上了眼，皱着眉头。

“真的记不起来了么？那名字呢？总该记得吧？”

“西，西昂(シオン)”

“啊，真是太好了，总算记得自己的名字。我叫艾尔文(エルウィン)。”精灵族少女艾尔文甜甜的朝着西昂笑了笑。

“看来醒过来了。”戴眼镜的男人缓缓上了楼，看了看床上的西昂。

“嗯，但是记忆好像……”艾尔文失落的看了看男子。

“记忆？……嗯，头部受到重击的话，短时间内记忆是会丢失的。”

“请问，这位是？……”西昂看了看男子

“这位是这里的医生，皮奥斯(ピオス)，他是西昂，不过除了名字以外，什么都不记得了……”艾尔文看了看皮奥斯。

“是么，不过也不用太紧张。”

“嗯……诶？这个……”西昂突然皱了皱眉头。

“怎么了？”

“那个，我右手上的指轮呢？”

“那个，好像在我救你的时候掉到河里去了。”

“那个指轮，和我左手上的指轮一模一样……”

“能借看一下吗？”皮奥斯走近西昂，抬起他的左手，“真奇怪，给你治疗的时候好像并没有这个的。”

“能不能通过指轮了解西昂的过去呢？”艾尔文提了一个很聪明的意见，但是……

“指轮无论如何都取不下来，如同附着了魔力一般，和手指连在了一起。”皮奥斯推了推眼镜，“看来只有从别的方面入手了。艾尔文，西昂的看护就有劳你了。”

“呵呵，皮奥斯先生是个可以信赖的人，好了好了，病人的你也该休息了哦。多睡一会说不定就能想起以前的事了。”艾尔文把西昂身上的被子往上拉了拉……

几周后……

西昂的伤势虽然已经痊愈，可是记忆方面依然毫无头绪。但是，艾尔文却担心一点，老是和西昂占据2楼房间不付钱的话恐怕会惹人闲话，皮奥斯笑了笑，“简单，就让西昂作我的助手打工来支付吧，当然，艾尔文的房钱也由西昂来付哦。”艾尔文听了以后一噘嘴，“回报救命恩人只要帮付房钱就可以了吗？那样子似乎有点划不来阿，等记忆回复以后再要更好的回礼。所以在那之前，我会一直陪在西昂身边直到他找回失落的记忆。呵呵……至于房钱吗，我还是和他一起工作来支付吧。就当监视也行~”

拗不过精灵的皮奥斯点了点头，随后，拿出一枚指轮，看了看两人，“这个指轮是我在外面捡来的。说不定和西昂的那个有关系。”

“让我看看~”艾尔文拿过指轮端详了一番，“具有魔力附着的很稀奇的指轮阿……”

“关于这个指轮，还是有一个传说的哦。”

“双龙骑士的传说？”艾尔文试探性的说了句。

“哦？了不起，居然知道阿。”

“呵呵，从一个吟游诗人那里听说的。”

“嗯，很久以前在一个遥远的国度有两名无敌的骑士。当时佩戴在他们手上的后来就被称作双龙的指轮。那是一对一模一样的指轮，能够给予持有者极高魔力的稀有指轮。两人佩戴指轮击倒了无数的强敌，后来被称为双龙的骑士。但是其中一个骑士因为被力量所迷惑想要独占两枚指轮，于是杀害了另一

人……可就在他同时佩戴两枚指轮的时候，肉体承受不了强大的魔力最后变为了沙子……”

“这是一个告诫人们不可过分迷恋力量的故事，一旦迷失了自我，等待的就只有毁灭。”艾尔文补充到。

“难道说，这就是双龙的指轮？”

“哈哈，那只是限于传说中的罢了。不过这指轮一定价值不菲。”皮奥斯说着，突然看了看一旁不停翻弄指轮的艾尔文，“艾尔文！别像小孩子一样的玩耍，收起来的好。如果这是诅咒的指轮的话，搞不好又像西昂那样戴上拔不下来了。”

“恩……”艾尔文噘了噘嘴，不过随即又笑了，“指轮就先放我这里吧！”

“啊？”

“那个，就当先存我这里，等以后西昂记忆恢复了也可以作为礼物送给……呵呵，就这样了~”就这样在艾尔文的执意下，指轮暂时由她保管。

2天后……

正在劳动的西昂突然发现皮奥斯愁眉不展，原来作药用的白百合没了，需要去采药。西昂点了点头，可是皮奥斯随即告诫到，白百合可是生长在山丘里，附近有很多野生怪物出没……尽管那些野生怪物不袭击人类，但还是小心点好。

觉醒之力

两人来到了山丘，西昂似乎有点过分谨慎，这点让艾尔文有些不满。

“有野生怪物的……”

“不是说了不会袭击人类的么？”艾尔文瞥了瞥西昂。

可就在此时，树丛里蹿出两头野狼，西昂连忙后退了几步，小声地说了句，“怎么看都不像温顺的样子啊……”

“和说的不一样……快跑吧，西昂。”可是刚回头没跑几步，又是两头野狼拦住了去路。

“被包围了！！”

“怎么办，西昂?！”

“怎，怎么办……”西昂的声音变低了……

“西昂？你在发抖吗？”

“没，没那回事……”

“有了！”艾尔文突然眼睛一亮，“指轮啊！如果那是双龙的指轮的话，一定会有很强的力量。”

“你居然相信那个……”

“信也好，不信也好，试试看不就知道了！”艾尔文瞪了他一眼，随即将指轮带在了手上。

“哇！真厉害，这力量，如同泉水一般涌了出来。”艾尔文看了看自己的双手。

“哼，原来这样，这就是指轮的力量。”西昂的话有点古怪。

“西昂？怎么了？感觉有点奇怪……”

“奇怪？别tm开玩笑了。”西昂朝着艾尔文吼了一句。这下倒把她慎住了。

“对不起……但果然，很奇怪……”

“你们这帮杂碎，一个不剩都宰了！艾尔文，上了！”西昂此时的目光似乎比野狼更加凶暴……

……………………………………

回到旅馆，西昂似乎恢复正常了。并且一直抱怨说，居然有那么凶恶的怪物也不说明情况……而且，艾尔文还说到西昂在使用指轮以后整个人完全变了似的，但是一摘除指轮又变回了平时的样子。可是皮奥斯听了以后脸上却有点不高兴，因为如果指轮的力量是真的话，那么传说也是真的了。最后，他关照二人没有特殊情况不要使用指轮。

出外转了一圈回来之后，又一次见到皮奥斯愁眉不展，这次似乎是找不到人给王家运货……但不用问，打工的两人只能按照皮奥斯的意思前往王城……

潜伏的黑影

“啊啊啊啊，累死了!! 为什么要我一个弱女子背那么重的东西。”艾尔文带着抱怨的眼光盯着西昂。

“我也在背的啊……”

“这是当然的咯，哼。”耍完小脾气之后两人继续赶路，“不过说起来，这城可真大……”艾尔文四下张望着。

“嗯，没错……”

“小偷!!! 谁能抓住小偷啊!! ”一声急吼打破了夜晚的宁静。

两人一转身，一个装扮古怪的人正朝着自己的方向冲过来，可是在两人面前做了个急刹车，“……这里也有人……”

“你就是那个小偷吧。”艾尔文盯着怪人看了半天。

“小偷？是的话，怎么样？”那人轻蔑的说了句。

“抓住入城偷窃的小偷，说不定会有一大笔赏金，喂！乖乖的束手就擒吧。”

“恩……难得获得这么大的情报，怎么能在这里被抓住。而且……”怪人上下大量着两人，“就你们两个的小毛孩子也能抓住在下吗？”

“嘿嘿……我们可是有指轮的哦……”艾尔文心里笑道，对着怪人大声说到，“像你这样的小偷，抓你简直易如反掌。”说完，没等西昂反对就把指轮套在了手上。

“哦？看不出有两下子……不过，在下可没时间陪你们玩。”说完吹了句口哨，四下几名黑衣忍者蹿出，“就让他们来做你们的对手吧。”

虽然打退了忍者，不过那怪人也被他跑了。艾尔文觉得有些奇怪，有如此身手应该不是一般的盗贼，而且从刚才说的话里面可以猜到，说不定是什么国家的密探……两人正准备回去，突然，艾尔文觉得一阵头疼……

CHECK POINT

敌人比较多，不过没有什么难度。注意，这里的树丛里面会躲着敌人，攻击一下就可以把他们引出来，虽然不是一定要砍的，但怎么说都是经验值和钞票……另外，有两个宝箱记得一定要拿到阿。

回到旅馆勇者亭之后，经过皮奥斯的诊断，艾尔文的头疼有所好转，但艾尔文觉得，只要一拿下指轮头疼就已经减轻了很多。皮奥斯听了以后愁眉不展，可能是指轮的力量，但为什么要使用指轮呢？艾尔文不好意思的回答了一句，“用指轮的话就可以抓小偷，抓小偷就会有赏金，有了赏金就可付房钱了。”

这一天，忙完了工作的西昂准备坐下的时候，突然门外冲进一名少女，神色慌张的看着众人，“请问，哪一位是勇者大人？”

“勇者大人？”老板沃鲁克(ヴォルグ)觉得有些奇怪。

“因为，门口的看板上写着这里是勇者亭……”少女声音有些放低了。

“那个，大小姐啊。勇者亭是这间旅馆的名字，并没有什么勇者的。”沃鲁克暗自好笑。

“是这样子的吗……难得我还想寻求勇者大人的帮助……”少女把头低了下来。

“哈哈，真是个天真的大小姐。”

“你？”一旁的皮奥斯走到少女的身边，“难道是艾德瓦鲁神殿

(エトワール)的巫女？”

“嗯，我是神龙的巫女，琉娜(リユウナ)”少女朝着皮奥斯微微一鞠躬。

“果然是这样，呵呵，因为看到你手里的杖了……”

“您知道这杖吗？这把连门也不出的杖，卡朵盖乌斯(カドゥケウス)……”

“哈，那是以前了解的，不过为什么巫女会来到这里呢？”

“……实际上，神殿现在遭到了魔物的攻击……”琉娜脸色凝重的看着旅馆内的众人。

“什么！”在场所有人都吃了一惊。

“所以，寻求帮助的我来到了西鲁迪亚……本来是想前往王城寻求国王陛下的帮助，不过真是羞耻，我连怎么去王城都不知道，所以就来到这里了……”

“嗯，我知道了。”皮奥斯拍了拍琉娜的肩膀，“老板，帮忙给王城传个信吧。”

“没问题。”沃鲁克看了看远处桌子上的蓝衣女子，“布兰妮玖(ブランネージュ)，联络王城。”

“了解。”蓝衣女子布兰妮玖二话没说站起身跑出门外。

“巫女，非常劳累了吧，还是请多多休息。”皮奥斯回过头看了看琉娜。

“不了……必须尽早赶回神殿，我担心拉扎拉斯(ラザラス)……我的友人，就是他把我从魔物手里救了出来带到这里。而且，在这之后他又赶回神殿和魔物作战。”

“但是，神殿里已充满魔物了，在这里休息等待国王的援军不是更好吗？”

“……说的，也是……”

“所以，让巫女如此辛劳就已经很过意不去了，好好休息吧。”

“哼，这家伙……”沃鲁克看着皮奥斯送琉娜上楼，没好气地说了句。

“老板，做些汤什么的吧。”皮奥斯跑下楼来到柜台前，看着沃鲁克。

“哦？这样好吗？某人不是常说这里的汤口味可不是一般的淡啊……”沃鲁克埋怨了几句以后，三下五除二做了一份汤递给了皮奥斯。

“thank you，老板~”皮奥斯兴高采烈的端着汤上楼，可是脸色紧张的跑了下来，“巫女，她不在房间里了！”

“什么！！”

“窗户开着……可能一个人返回神殿了，但是对于她来说，一个人太危险了！大家，帮忙把巫女找回来吧！”

众人分头搜寻琉娜，终于在平原处，西昂找到了她。果然，由于放心不下神殿的情况决定偷跑回去，而西昂也在后面紧追不舍……

宿命的圣女

来到神殿周围发现这里已经布满了怪物，可是等到想跑的时候却已经来不及了……

“要是艾尔文在的话，利用指轮的力量就可以……”西昂握紧了剑，“啊！！！！”大吼一声朝着怪物冲了过去，可是却被轻易的打了回来。

“这样吧，我来引开他们，你快点跑……”西昂勉强站了起来。可是手上的指轮却在不断的闪光……而琉娜的手中不知道什么时候多了一枚指轮……

“……指轮，在互相召唤吗？”西昂心中打了个问号，“巫女，快把指轮带上吧。”

“诶？”

“没时间多解释，只能说，带上这个以后会给我们带来力量。相信我！”

“哦……”琉娜将指轮带了起来。

闪光过后，琉娜怀疑的看看自己，的确，有一股莫名的力量在体内流动着。

“怎么样？是不是有一种大干一场的欲望，哈哈！”西昂狂笑到，“好了，快点解决这帮杂鱼吧！”

“你……好像和刚才变了一个人似的……全身充满着破坏的冲动……”

“是吗？算了，怎么都行，不过记住大爷我的名字，大爷我叫西昂！别忘了，巫女小姐。”

CHECK POINT

琉娜的 link 技是对不死系有特效的，所以，本关的骷髅头如果要完全消灭就必须使用特技……另外，战场的三个角宝箱，千万拿到。敌人比较面瓜，利用 link 解决骷髅头以后，接下来消灭军团长就行了。

冲进神殿内部，发现龙族战士拉扎拉斯已经倒在了地上，而破坏神殿的怪物也已经四散逃开。但是，琉娜房间的首饰却被怪物夺走，拉扎拉斯拖着受伤的身体还想继续追击……尽管琉娜多方劝阻，但始终不行，最后只有委托西昂和拉扎拉斯一同前往……

破灭的足音

两人终于追赶上了怪物，拉扎拉斯要西昂把指轮借给他，可没等西昂同意，指轮已经很奇妙的出现在拉扎拉斯的手中……

CHECK POINT

拉扎拉斯的能力非常强，link 技蛮横得很，多多利用。这里的敌人比较多，虽然胜利条件是击破敌主将，但如果全灭对方的话可以得到特殊称号“勇敢的双骑士”，注意恢复吧，药草很多没必要节约的

终于将首饰夺了回来，不过西昂认为这个和普通店里卖的首饰没什么区别，但对于拉扎拉斯来说，这可是他和琉娜第一次相遇的时候琉娜所带的，这里面包含着两个人的回忆……

可是谈话到一半，拉扎拉斯突然警觉的看了看周围，小声地说了句，“脚步声，有很多脚步声……”

两人趴在山头往下望去，密密麻麻的部队行进在山路之间。

“鲁恩贝陆(ルーンペール)军……”

“鲁恩贝陆？？”

“那帮家伙终于决定进攻了么？”

“这么说，攻击神殿的那群怪物是他们的先头部队？”

“大概是吧……”

“不过这么庞大的队伍……神殿一定守不住的。”

“快点，回去……琉娜，有危险！”

返回神殿以后，琉娜似乎还有点不相信，圣王国鲁恩贝陆居然会发动侵略战争……

“但为什么会攻击神殿呢？”

“神殿，没有部队，所以……没必要进攻。”拉扎拉斯分析道。

“难道说！！他们一开始的目标就是西鲁迪亚？”

猜到这个大致目的之后，西昂等人连忙返回西鲁迪亚。

返回西鲁迪亚的时候，这里已经一片混乱了。宣战布告在不久前发表，鲁恩贝陆王国的二皇子把老国王关了起来，并且将国家改名为鲁恩盖斯特（ルーンガイスト）。酒吧内，西昂等人正在一筹莫展之际，皮奥斯回来了。

原来鲁恩盖斯特军已经在西鲁迪亚东侧安扎了军营，相信过不了几天，就会把西鲁迪亚围起来……虽然守卫西鲁迪亚是一群佣兵部队，但是由于习惯了和平的生活，当初的那些佣兵们，现在已经……皮奥斯看了看周围的人，叹了口气。而且，在宣战布告发布不久，不少佣兵也离开了这里。

“哼，说的真没人情味……”沃鲁克唾了一句。

“当然，也不是所有的佣兵都是这样子。老板……”皮奥斯看了看沃鲁克，“你不是游击佣兵团，白骑士（ヴァイスリッター）团的团长么？”

“那个号称无敌的佣兵团？……”拉扎拉斯瞅了瞅坐在一边的沃鲁克。

“骗人的吧……老板居然这种大人物……”艾尔文惊讶的看了看他。

“哼，看着部下在自己面前离开却什么都做不了的团长，没什么了不起的。”沃鲁克自嘲了一句。

“其实呢，这间店里喝酒的人，基本都是白骑士团的团员。”（真夸张）

“不过，在听到敌人的军师，是有着贤者之称的天才军事家阿斯克雷（アスクレイ）之后，是人都会想到逃跑的吧。”

“阿斯克雷？开玩笑吧！这情报从哪来的？”皮奥斯怀疑的看着沃鲁克。

“多半是敌人密探传出来的。而且，领军的是圣骑士凯隆（ケイロン）。”

“阿斯克雷和凯隆……不就是传说中的勇者吗？曾经守卫世界的四人的勇者，其中的二人不就是他们吗？”艾尔文觉得有点害怕，坐了下来。

“四人的勇者……不过正确的来说应该是五个人，不过那是怎么都行了。但现在只要听到传说中的勇者有两人在敌军阵营里面，普通人都会逃跑了。而我们现在留下来的佣兵，就只有……”沃鲁克看了看远处桌子的蓝衣女子，“魔道士，布兰妮玖了。嘿嘿……加上我不过两个人，怎么打呢？”

“……”众人沉默了。

“沃鲁克团长，能让我加入白骑士团吗？”少女的声音打破了寂静的氛围，“作为神龙的巫女，不能放着鲁恩盖斯特的恶行不管！”

“琉娜加入的话，那么我也要加入白骑士团。”拉扎拉斯站了起来。“我不会原谅他们，要打败他们，夺回神殿。”

“我也要加入！”艾尔文上前一步，“虽然来到西鲁迪亚没多久，但是我喜欢这个城市。决不允许有人破坏她！”

“哼，都是一群自做主张的家伙。”沃鲁克欣慰的笑了笑，“这么说起来有5人了，不过似乎……喂，西昂，你决定怎么做？”

“诶？”

“你不帮忙吗？你在的话，我们的胜算会大很多。”沃鲁克看了看西昂。

“胜算？团长……难道说……”皮奥斯很快就意识到了。

“没错，双龙的指轮！借助那个，一向软脚虾的西昂会变得活跃异常，这在酒吧里面已经不是新闻了。那个不是可以给予无敌的力量吗？有了它就可以和鲁恩盖斯特军作战了！”

“那个指轮很危险，把它投入到战争中去，万一……”

“皮奥斯！”沃鲁克打断了他的话，“要想打赢这场仗，双龙的指轮是必要的！你很清楚的！”说完，一双眼睛有力的粘住了西昂，“怎么样？为了西鲁迪亚而战，愿意加入吗？”

“为了西鲁迪亚……”西昂沉思了一会，看了看众人，看了看2楼那自己伤重曾经躺过的床，“我，加入！”

“说得好……”沃鲁克满意的看了看众人，“全员入团通过！”

“稍等……”布兰妮玖突然说话了，“指轮的力量真的可靠吗？如果是拖后腿的话，那还是免了。”

“喂，你怎么这么说？”艾尔文看了看布兰妮玖没有表情的脸。

“现在的气势不错，但真的打起来，没想过会逃跑吗？”

“你！”艾尔文有点发怒了。

“说话过头了！布兰妮玖！艾尔文也是，冷静一下，现在可不是吵架的时候！”沃鲁克训斥了二人，而后把头转向皮奥斯，“刚才是说，鲁恩盖斯特的家伙们在外扎营了吧。”

“嗯，对方经过长途跋涉的劳累，这是我们攻击的机会。”

“好！决定了！向敌人的营地发动奇袭进攻！”

“让敌人混乱，延误攻击时间是本次作战的目的，大家千万不要孤军深入。”皮奥斯看了看众人。

“怎么看都像军师啊~”艾尔文好奇的围着皮奥斯看了看。

“我才不是那么厉害的角色哦……”

“这次作战，西昂的搭档……”沃鲁克眼光扫了一圈，最后停了下来，“布兰妮玖，就是你了。想确认西昂的力量么，用自己的眼睛去证实吧，其他的人跟我来。”

“明白……”布兰妮玖冷冷的转过去，看着西昂，“自我介绍一下，我叫布兰妮玖，冰魔法师的布兰妮玖。你的力量……不，应该是指轮的力量，好好的让我看看吧。”

解不开的心

“西昂，你的记忆失去了吧。”布兰妮玖看了看他。

“嗯……”

“这么说，你也有可能是鲁恩盖斯特的人。如果这场战斗中遇到你的友人，甚至是兄弟的情况也会发生，这样的话，你还能战斗吗？哼……”布兰妮玖率先冲进了敌阵，“看来招呼的人真不少。”

“真的……”

“害怕了吗？”

“怎，怎可能……”

“指轮，拿来。”布兰妮玖接过指轮看了半天，“这就是双龙的指轮？真的能给人力量吗？”说完，缓缓的将指轮带在了手上。

“这个！”

“感到惊讶吗？”西昂笑了笑，“的确是有力量从身体里面涌出的吧，而且，那种感觉似乎和以前的都不同。”

“喂……不是说你带上指轮以后就会变得很凶暴？怎么和传闻的不一样？”

“呵呵……”西昂笑了笑，“我来回答你刚才的问题吧。”

“什么？”

“的确，我有可能是出生在鲁恩盖斯特，但是我现在居住的地方是西鲁迪亚，我喜欢这里的一切。所以，现在是为了西鲁迪亚而战。对于我来说，现在要保护的家族，守护的亲人，那只有西鲁迪亚。尽管那不一定正确，但却是我现在最希望的。”

“…………”

“我没有在迷惘，布兰妮玖。”西昂拿起剑，走在了布兰妮玖前面……

CHECK POINT

CHECK POINT

布兰妮玖的 link 技也是非常好用的，多利用就可以轻松的将敌人全灭。注意宝箱回收，本关有3个的~

回到勇者亭，众人早已回来了。看来作战成功，而布兰妮玖对大家的态度也有所改变，但似乎那高人一等的性格脾气还是没办法改变……

由于白骑士团的活跃，鲁恩盖斯特的侵攻作战暂时受到了阻碍。但沃鲁克认为，只依靠指轮的力量就想打败对方那太天真了。必须要加强自己的实力才行，为此皮奥斯决定去说服其他人一起战斗，而沃鲁克则把西昂拉了出来。

“去哪里？”

“矮人的洞窟，要是有他们帮助的话，战斗力会大幅度增加的！可那帮固执的大胡子是不会轻易和别人妥协甚至合作的。但是不管如何，一定要让他们加入为止！！”

铁的意志

“让我们合作？别开玩笑了，虽然住在西鲁迪亚，但却没说要效忠西鲁迪亚，而且要是鲁恩盖斯特的治理比现在更好，那怎么办？再者说了，对于你们这些佣兵，没什么好多说的。”果然，就和沃鲁克说的一样，固执的矮人族长老拒绝了合作。

“请稍等！”西昂叫住了正要离开的长老。

“怎么？小鬼？”

“你们为什么那么顽固呢？”

“顽固？”

“我们虔诚的赶来寻找帮助，可是你连话也不让我们说完就打发我们走。都是住在一片土地上的，为什么不能互相帮助？”

“你说什么？”长老的大胡子气得有些发抖。

可就在此时，一声巨响，随即几名矮人慌张的跑了过来，“不好了！怪，怪物出现了!!”

“混帐！守卫那么森严的地方也会有怪物？快点叫人，迎战！”

“已经，全员阵亡了……”

“什么？”长老惊讶的张大了嘴巴。

“西昂，一起来吧，把那些怪物赶出去。”沃鲁克看着西昂。

“对方是怪物！只靠两个人太危险了。”

“当然知道危险！”沃鲁克头也不回的跑了出去，“跟上，西昂！”可两人刚到入口处，一个身影在面前飞速闪过。

“那个……绝对不是一般的人。”沃鲁克一皱眉，“如果是怪物一伙的话……”

“要追吗？”

“不！眼下先把怪物解决掉。西昂，把指轮给我。”接过指轮以后，沃鲁卡将其带上，“恩……原来如此，的确是有种奇妙的感觉包围着自己。”

“如何？”

“仿佛回到了年轻的时代，呵呵。”

“小心，别被力量迷惑了，团长~”

“哼，向我发忠告，早了一百年啊。上吧！西昂！”

CHECK POINT

敌人很多，而且这里出现的一种巨石怪物理攻击对他伤害很小，最好之前修炼出魔法攻击。沃鲁克的单体攻击能力很强，不过 link 技似乎不怎么好用，还是依靠西昂吧。全灭敌人可以得到特殊称号，另外由于地图比较暗，可能会有宝箱漏掉，仔细找找吧。

战斗胜利后，沃鲁克朝着长老笑了笑，因为帮助有困难的人，是他们应该做的。尽管没有说得矮人帮忙，但似乎沃鲁克对此行的结果也算满意的。

两人返回勇者亭以后，向众人说了一下经过。皮奥斯也把他们的行动结果告诉了两人：没有人愿意帮助他们一起来作战抵抗鲁恩盖斯特。虽然琉娜认为可以向国王说，但是沃鲁克很快否定了，因为这里的国王虽然是个商人出生，但一直以来就看不起佣兵，认为那是属于吃白饭的……不过由于这次情况特殊，说不定……

抱着这个说不定的看法，几人决定一同前往王城。

王城内，国主巴鲁伯亚（バルボア）决定和鲁恩盖斯特作战，利用西鲁迪亚值得骄傲的“狮子的鬃毛”来击退敌人。而且，这几年也给了足够的钱……

“足够的钱？近年来，以和平为理由不断削减预算的是谁？”沃鲁克愤怒的看着他，一会冷静了下来，“算了，钱不是问题，我们这次是为了保护西鲁迪亚而战。但是，目前最大的问题是人手，所以要借你的卫兵，不，是有多少兵力最好都拿出来。当然，军资金也希望能够提供一些。”

“不，不行……”

“什么？”

“调走了守卫，王城的防御就薄弱了！”

“国家和王城相比，还不如一个城的重要?！别只考虑自己的安危！”

“…………明白了，考虑一下吧。后天，后天给你们答复。”巴鲁伯亚擦了擦头上的汗。

“战争在即，还有时间让你考虑考虑？”沃鲁克强压着愤怒。

“我，我不是独裁者!！这，调动资金兵马，也是，也是需要手续的！”

“手续？你这混球……”

“如果不满意的话，那么谈话就此终了！”

“你！”沃鲁克还想说，被皮奥斯拦了下来，“那么，巴鲁伯亚殿下，等您的消息吧。”

“呼，团长，听着，不许让鲁恩盖斯特的家伙踏进城池一步！知道吗?!”

“废话！不用你说老子也知道！”沃鲁克骂了一句，转身跑了出去。

回到酒吧，沃鲁克闷闷不乐，倒是皮奥斯点拨了一句，“说到协力的话，除了矮人族就没其他了么？”

“这么说来，还有巨人族，不过那帮人不喜欢和其他种族交流……但是，可以试试看！”

话说了一半，门外进来一名猫女，进门就向大家打招呼。

“啊！你这小妮子……”沃鲁克一见来者眉头就拧在了一块。

“团长，很久不见啦~”

“这不是玛奥（マオ）吗？怎么到这儿来了？”

“嘿嘿，给大家来传达巴鲁伯亚大人的命令书了，你也知道的，我是巴鲁伯亚大人的手下哦。”

“口胡，那家伙的手下多了，干吗非要你来？”

“我可是志愿的~听说很多佣兵都跑掉了，所以呢……嘿嘿……”

“…………”

“有什么要我帮忙的吗？”玛奥调皮的看着沃鲁克。

“指望你帮忙的话，还不是最后给人添乱子？”

“怎么这样啊，虽说借助猫的帮助有些不可思议……”玛奥眨了眨眼，但随即眼光落到了西昂的身上，“你也是白骑士团的？”

“恩……最近，加入的……”

“啊!！像你这样弱脚，靠不住的家伙也能加入的话，真说明了现在白骑士团人手不足啊！”

“弱脚，靠，靠不住……”西昂有点郁闷，看了看沃鲁克，“团长，这孩子是谁？”

“她啊，以前在这里，整天叽叽喳喳说个不停的打工妹……”

“叽叽喳喳的打工妹，真是过分呀……”玛奥噘起了嘴，看了看西昂，“我叫玛昂，虽然长得很可爱，但我可是巴鲁伯亚大人直属卫队的一员哦。”

“命令书！命令书怎么了？”面对这个小女孩，沃鲁克有点不耐烦了。

“啊！对了，给你。”玛奥从怀里掏出命令书递了过去。

“…………巴鲁伯亚那混蛋……”

“怎么了？”皮奥斯看着他。

“自己去读吧。”说着，把命令书丢了过去。

“一切军事有关的，全权交由白骑士团负责。不管使用何种手段，一定要守住西鲁迪亚。但是，没有多余的资金和兵马调派，一切仰仗你们自己的力量。期待诸君的努力，国主，巴鲁伯亚。”

“放什么屁！那该死的东西！”沃鲁克一巴掌拍在了桌子上。

“也就是不对我们支援……”

“我听说了，很多自由佣兵都不愿意加入白骑士团……”

“可恶，每个人都这样。大难临头了都不知道！”沃鲁克说完，掉头往外走。

“去哪？”

“说得巨人族！这么一来，非要让他们加入不可了！西昂，一起来！”

“我也要一起来~”玛奥兴奋的舞动着双手。

“为什么你这家伙也要一起来？”

“不说过了么？人手不足呀，人手不足。”玛奥顽皮的眨眨眼，沃鲁克没有回答，只是重重的哼了一声。

残雪的余温

但是，巨人族似乎和矮人族一样，对于西鲁迪亚的结局并不怎么在意。可是就在谈话之际，和上次一样，不知道从哪里冒出来的怪物袭击了在采石场工作的巨人。

“团长，快去救援吧！”

“没错，西昂。我们……”

“等等！”玛奥拦在了两人面前。

“玛奥？”

“采石场那种地方。对于团长这类的大叔而言，似乎行动很不方便。”

“…………你说什么?!”

“我对这里的地形比较熟悉，就让我和这软脚的一起去吧。我行动比较快捷，这孩子的父亲我一定把他救出来。西昂，指轮~”

“等！为什么你会知道双龙的指轮？”沃鲁克用疑惑的眼神注视着玛奥。

“没必要在意细节吧？嘿嘿……”

CHECK POINT

CHECK POINT

本关有很多木乃伊，没有转生术是不能将他们彻底消灭的，所以过一段时间就会复活。抓紧时间快速攻击（别忘记宝箱回收），另外，这里会有很多敌人使用毒攻击，多准备一些解毒草。玛奥的防御力很低，别让她太突前了，适当控制她回来一些。至于她的link技……似乎鸡肋了一些。

在救下被困的巨人之后，巨人族族长对于协力的一事有了改变，这不失为一件好事。同时，勇者亭内……

“从今天开始，我就是大家的同伴了，多多关照呀~”玛奥高兴的叫道。

“等等！这是怎么回事？”

“呵呵，我也要加入白骑士团。”

“…………”

“说了无数次了，人手不足啊。所以更需要我这样的有实力的猫咯？”

“废话！绝对不要猫的帮助！！你还是快点回巴鲁伯亚身边去吧！”

“哈，团长，现在正是用人的时候，多一个同伴总是好的。”皮奥斯笑着看了看沃鲁克。

“啊，不愧是先生，说的话就是有学问！我很喜欢~”说着，就把脸往皮奥斯脸上蹭，伸舌头就要舔。

“那，这个……”皮奥斯后退了几步。

“给她三分色，她就开染坊。”沃鲁克把手一背，不再去看。

“嗯，看起来……好像，的确是这样……”

PS：本次以后可使用幻镜进行自由练级，而进入本阵就会触发剧情。

“根据玛奥的情报，敌军部队在西鲁迪亚附近集结，大约有10000多人……面对这么多人，破城只是时间问题……”

“那怎么办？”

“别着急，先来看看这张地图。”皮奥斯将地图打开，“从敌人的集结方位上来看不难推测出他们的行军路线。所以我们先应该对敌人进行一次搅乱攻击，延缓他们的行军路线。然后……”皮奥斯用手一直北侧山丘带，“派少数人在这里进行一次奇袭……”

“使用落石攻击敌人！！”艾尔文抢在皮奥斯前面说了出来。

“没错，使用落石。不过相信这并不能造成大的伤害，只能造成短时间内的混乱。”

“但是借助短时间的混乱，本队就可以有时间进行攻击，对敌人造成大的伤害！”沃鲁克把拳头往地图上敲了敲。

“目的并不只是造成大的伤害。还可以借此来拖延敌人的行军路线。”皮奥斯补充道，“这就是一石二鸟。”

“作战计划不错，但那么多落石怎么处理？”布兰妮玖追问了句。

“这便是问题所在。如果不能确保足够的人手来发动落石的话，那么这个计划就泡汤了。但依靠我们的力量要推动那些大石头……”皮奥斯沉思了会，“不管如何，目前能做的就只有这些……”说完，指了指地图上几个点……

◆モンスターハント

练级地点，敌人很多，但基本都是以前对付过的。最好在这里多练练等级，打一些合成用材料，对以后很有帮助。

◆太平原机动战

皮奥斯的作战计划的第一步，暂时拖住敌人。敌人攻击力都比较强，而且人数很多，如果没有练过装备或者等级不高的话，最好先练练级再来挑战。

◆南部野营地强袭

自由战斗和剧情无关，同样敌人也很强，还是先练练级吧。

◆北部野营地强袭

在完成南部野营地强袭后出现，敌人难度提高不少，里面出现了会火属性攻击的敌人。记得使用火属性防御装备，否则打起来很疼的……

◆中央方面野营地强袭

完成北部野营地强袭后出现。敌人很难对付！！不过相对经验也很多，有实力的可以去挑战下……

这一天，正准备外出的西昂突然被进门的人撞到了一边，来人一进门就慌慌张张的跑到沃鲁克身边，“巨人们！！！！进城了！！”

果然，出门一看，巨人们早已在大街上站满了，并且带来一个很好的消息：同意合作！这么一来，落石的计划可以顺利完成……

阻挠者

CHECK POINT

CHECK POINT

一共分三段地图，中间没有补给，所以推荐搭档选择回复系的琉娜或者会贯通攻击的艾尔文。敌人很多，第二张地图会出现重骑兵，攻防血都很高，还会使用特技连续刺突，使用高级的必杀技秒了这帮人吧。第三张地图树林里面藏了很多宝箱，仔细搜索。而且第三张地图的敌人多数为弓箭手和火属性特种兵，建议一个个集团击破，否则混战起来很麻烦。比较有难度的一战，多带药是关键，由于地形很狭隘，link技不是很好用，靠普攻和必杀吧。

“哈！”杀红了眼的西昂随手劈倒一名士兵，反手一扫在边上一人的胸前留下一道长长的口子，鲜血从伤口中射出，溅满了一身。但这根本已经不重要了，白色的战甲早已染成了深红色。

“怪，怪物啊！！”鲁恩盖斯特军纷纷四散逃开。

“呼，呼……”拖着剑缓缓的走了几步，扭头看了看四周东倒西歪的尸体。突然一个身影窜了出来，反应及时的西昂用剑一挡，防住了攻击，可身体却后退了几步。

“什么！！”吃了一惊的西昂看了看来人，“你是谁？”

“哼，只是爱管闲事的野小子罢了。”

“爱管闲事？”

“往别人头上丢石头，真是过分的举动……”白发青年看了看周围，咂了咂嘴。

“这是作战计划，没有人情可言的。”

“哼，我对这种玩陷阱的把戏非常讨厌，打架就要正正堂堂的！”

"可以的话，我也会这么做。但目前局势不同，鲁恩盖斯特的军力不允许我们和他们正面交锋，让开吧。"西昂把剑一挥，剑峰上的鲜血在地上划出一道弧线。

"看来还没打够，来来，我做你的对手！"

BOSS攻略

第一场 boss 战斗，对方攻击力很强，不过必杀技的路线比较单一，很容易躲开。使用一切特殊道具攻击是无效的。推荐用必杀技外加吃药和他硬拼，如果没回复药了的话，那就只有等他放完必杀之后上去蹭两刀然后再跑开，当心被反击到……需要注意同伴，别让 boss 靠近他（她）就行。

"哼，真了不起阿。"白发青年从地上爬了起来，"看来战斗也结束了，我也该离开了。不过总有一天我们会再见的，那个时候再决一胜负！"说完，跳进了一边的树丛中。

"那家伙……"西昂看了看手中的剑，突然意识到了什么，"糟糕！和他打的时候让敌人都跑了！！难道说，那家伙是来拖延时间的??"

回到勇者亭，汇报战况。虽然有个莫名其妙的人搅局，但整体来说作战还是成功的。皮奥斯有点担心西昂长期使用指轮可能会有所不妥，但是，这点担心目前来说似乎有些多余……

次日，玛奥神色恍惚的走了进来，"总觉得最近有什么不对劲……感觉像被别人监视了……"

"鲁恩盖斯特的人？混进城了？"

"这倒不一定，西鲁迪亚也不是说混就混的……但是，我有点担心……"皮奥斯看了看玛奥，"像玛奥这样的忍者倒是有可能的。"

"有人，想暗杀我吗？"玛奥看了看大家。

"哈，暗杀了你也没有什么好处，自信过剩的小女孩。"沃鲁克擦了擦酒杯。

"也不能这么说，玛奥可是重要的情报收集人员。失去了她，战况肯定对我们不利。"皮奥斯分析道，"看来，有必要保护一下……西昂，最近你就和玛奥一起行动吧。"

"诶？……恩……"西昂点了点头。

"哈，那么曾经是软脚现在是无敌的西昂君，拜托咯……"

"…………"

"走走，一起巡逻去~"玛奥高兴的搂住了西昂的胳膊，就要往外走。

"笨蛋……"沃鲁克嘴角一瞥，把擦完的酒杯放到了一起，"巡逻也要准备一下的！"

忍者的心

果然，在鸟人部落巡逻的时候，玛奥确定有人的存在，但并不知道那人躲在哪里。就在两人纳闷的时候，一个人影突然出现在二人面前。

"啊！你不就是上次城里的那个小偷吗？"西昂一眼就认出了那个怪人。

怪人似乎很不高兴西昂称呼他小偷，而且很快就表明了来意，"测试玛奥的修行到底如何了……"没等两人明白过事来，一声口哨之后，忍者军团已经将二人围了起来。

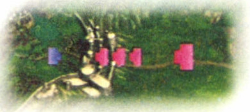
CHECK POINT

CHECK POINT

都是一些下忍军团，轻松的就能搞定。

返回勇者亭以后，众人已经都在本阵集合了。原来，鲁恩盖斯特的大军已经在城门口了……

"估计敌人猜测到我们会死命抵抗……"皮奥斯推了推眼镜，"不过，我们这次却不准备抵抗。"



"什么?！"

"当然，也不是不抵抗……是派小部分精锐抵抗敌人大部队，但要详装混乱败退，将敌人引到城里。估计敌人会因为这样而大举进攻。而且，我们也要将正门和第二道防守线让给敌人。"

"为什么？"

"因为敌人的兵力数倍于我，加上看到我军如此溃败，心理上会对我们产生松懈。在他们轻敌的时候，我们就将第三道防卫线的主力部队结合巨人的投石车一起杀出去！"

"真是个危险的作战方案。"艾尔文看着地图，沉思了会。

"没错，一步走错敌人就会杀进城了。但目前，也只能这样子。各位……"皮奥斯深深的叹了口气，"就看你们的了。"

在圣善神的旗帜下

CHECK POINT

CHECK POINT

同样是三段地图，敌人有很多弓箭手，建议使用幻影之镜把敌人引出来，然后使用范围攻击技一口气消灭，被围攻的话会有危险。不过好在这里地形宽阔，多利用爆弹攻击也可以重创敌人。注意回复血量。搭档推荐布兰妮玖或者艾尔文，如果觉得不好打的话，还是带回复系的琉娜吧。

BOSS攻略

如果要完美的话，先把 BOSS 召唤的杂兵清掉，一共有 3 批。这个 BOSS 攻击范围很大，不过速度和命中率都很一般，只要小心他的砸地板特技就行。相比前面的要容易很多。

"哼哼，别认为这么简单的陷阱就会难倒我！"一身红色铠甲的武将拦在了两人面前。

"哼！西鲁迪亚值得自豪的'狮子的鬃毛'也不是那么容易就被人突入的。不想死的话就快滚！"狂气的西昂瞪着对方武将看了半天。

"哼！只要在这里把你们宰了，西鲁迪亚破城也就容易了！吾名，多雷斯丹(ドレスデン)！"

终于将突入城门的敌人全部消灭了，但是正准备歇口气的时候，突然远处尘土飞扬，硕长的旗杆上，巨幅黄金色的圣兽旗在空中飘曳不定。

"怎么还有战斗力！"沃鲁克看着远处缓缓逼近的敌人，一跺脚，"难道说作战被识破?！"

"那该怎么办？"艾尔文看了看他。

"退回城内，闭门不出……"琉娜小声说了句。

"不行，已经没时间了！"沃鲁克瞅了瞅敌人密密麻麻的部队，"突击吧！"

"突击？开玩笑吧？找死吗？"

"战死沙场也是男儿本色！"沃鲁克瞪了精灵一眼。

"去吧，团长！痛快的干一仗！"西昂在空中挥了挥剑。

可就在准备突击的时候，敌人却撤退了……

"这，怎么回事？"

"看来，好像是怕了我们了……"一个熟悉的声音在背后响了起来。

众人回头一看，原来是皮奥斯，还有一群拿着斧头的大胡子矮人战士。

"团长！我们来助你一臂之力！"矮人族长老跑到沃鲁克面前，打了个手势，矮人族的战士们整齐的往前跨了一步。

"哇哈哈哈，看那帮鲁恩盖斯特的家伙们，都夹着尾巴跑了。"长老高兴的捋了捋胡子。

"总之，我们好像得救了……"艾尔文长长的舒了一口气。

回到本阵，皮奥斯将原由说了一遍：原来在上次之后，矮人族就准备帮助沃鲁克等人守城，只是为了要瞒住敌人的密探，所以才拖到了今天。但不管如何，有了矮人们的帮助，实力加强是肯定的。

根据玛奥的情报，敌人的剩余部队和后续主力将会在精灵之森集合，于是皮奥斯决定在敌人集合之前先进行攻击。可是一旦在精灵之森里面发生战斗，那么势必会连累到精灵们的生活，艾尔文想到这里，心中闷闷不乐……

"不行！我还是不能让精灵同胞们冒险！"说着，艾尔文一个人跑了出去，担心艾尔文的西昂也跟着追了出去，可是劝说无效，艾尔文执意一个人前往精灵之森报信。

一方面，虽然艾尔文中途离开，可是作战依然要进行。就在大家准备出发之际，玛奥传来消息，鲁恩盖斯特军已经早一步占领了精灵之森。而且，鲁恩盖斯特二皇子，同时也是兽魔军团长的贾拉哈特(ガラハッド)也亲自来到前线，并且决定将计就计，将众人连带自军士兵和精灵一同烧死在精灵之森。

"看来偷袭不行了……"回到本阵的皮奥斯重新拟订了作战计划，"强袭吧！在敌人准备就绪之前一口气攻下本阵！西昂！你尽快找到艾尔文。其他成员按原计划行动！"

◆锻冶屋侵入敌扫讨作战

自由战斗。敌人很多，而且多数是不死系的，务必带上琉娜！

困惑的森林

一路追赶艾尔文的西昂终于在精灵之森里面找到了她。可同时，鲁恩盖斯特的部队也已经杀了上来……

CHECK POINT

漫长的战斗，一共要打4张地图，而且地形比较复杂。敌人有很多会毒攻击的虫子，解毒药一定不可少。其它的敌人多数为弓箭手，不过好在艾尔文可以和他们对射，如果先前将艾尔文好好培养过的话，这里打起来还算是比较轻松的。第四张地图会出现诅咒攻击的木乃伊，中了诅咒以后立刻解除，否则会引发一切不良状态。宝箱很多，攻略的时候别忘记回收。

在森林尽头发现了准备点火的贾拉哈特，他对众人的到来感到有些意外，但同时也说出了一个让众人惊讶的事：鲁恩盖斯特之所以会早一步知道皮奥斯的作战计划是因为骑士团里面有了间谍，而那个间谍正是玛奥。原来玛奥为了得知自己父亲的下落，不得才已作了间谍。

众人对贾拉哈特利用人心的弱点来达成目的的方法非常痛恨，可就在决战的同时，贾拉哈特却在骑士团里面发现了一个让他感觉有些熟悉的身影。

在化解了一场危机之后，精灵长老决定向众人道谢，不过他也感到惊讶，身为精灵族王女的艾尔文居然会加入佣兵团……在艾尔文的劝说下，精灵族也决定一起对抗鲁恩盖斯特。就当众人离开的时候，艾尔文悄悄跑到了西昂的身边，小声的说了句，"真的很开心，谢谢你……"只是，此时西昂还听不懂艾尔文到底要说什么……

BOSS攻略

比较难的一个BOSS，因为是飞在空中的。西昂的近身攻击很容易被躲开，而且附近有一些火魔法师，这点很危险。建议西昂先把魔法师清掉，然后让艾尔文和BOSS单挑，西昂负责SP回复。BOSS疯狂丢炸弹的时候是无敌的，跑远点好。

返回勇者亭以后，众人决定对玛奥的背叛做处罚决定，可是西昂却站了出来，坚持相信玛奥。沃鲁克听了以后，笑着吩咐西昂，"以后你就给我随时跟着玛奥。"西昂高兴的答应了下来，可大家都知道，要照顾这个调皮的家伙，可是非常头疼的……

◆鸟人部落扫讨作战

自由战斗，敌人为飞行系单位，利用魔法和弓箭比较容易搞定。

◆矮人部落扫讨作战

自由战斗，敌人很多为雷系妖怪，同时不死怪物很多，魔道士会使用状态攻击，记得带好琉娜啊。

几日后，从玛奥的情报中表明，敌人的主力部队正在向沙漠附近移动，看来在前几次的偷袭之后，对手也变的聪明了。皮奥斯暗自笑了笑，"但是不管如何，派人去侦察一下吧。"

谋略的沙尘

来到沙漠的西昂却被附近的景象震住了：一团类似树根但又极度恶心的东西正将触角插入地面，随即根部冒出很多紫色的软体怪物。

"可恶的鲁恩盖斯特！就用这个来制造魔物的吗？老子今天就把你们全部当柴劈了！"带上戒指后的西昂朝着那一团树根似的东西冲了过去。

在沙漠里面再一次遇到先前的那个爱管闲事的白发青年，不过这次似乎并没有和西昂打架

CHECK POINT

建议在这之前先将西昂的等级升到20，同时锻造出3级武器，这对日后的攻略有很大的好处。敌人种类很多，第一张地图的魔法师应该首先消灭，第二张地图会有无数个蜥蜴战士，可以埋炸弹炸他们。地上的仙人掌攻击速度很快，伤害也很大。球型仙人掌会使用毒性攻击，状态回复药一定要准备充足。最后，看到魔物生产装置以后使用必杀技一口气解决，否则在他周围会无限生产杂兵。

的意思，它的目的是来找所有事件的元凶……

来到最底层，见到一个带着面具的男人，男人冷笑着看了看西昂，“我就是阿斯克雷。呵呵，你是西昂，没想到还活着……”

“！你怎么会知道我的名字??”西昂感到异常惊讶。

“真可怜，看来你连自己是谁都忘记了……”

“曾经拯救世界的勇者，为什么会！”

“哈，谁知道呢……不过。”阿斯克雷冷冷的瞅着二人，“想知道答案的话，战胜我吧。”

BOSS攻略

非常讨厌的一战，BOSS周围有三处怪物生长装置，最好先将那个击破！同时控制一下同伴，因为地图上的紫色区域是毒属性区域。BOSS会三属性魔法攻击，冰魔法为追尾攻击，不过距离近；火魔法为360度旋转发射，回避这个需要围着他360度转；雷魔法攻击力很强，但速度慢而且为直线。只要小心别中毒、别被杂兵围起来，这个BOSS单挑还是不难的。

贤者阿斯克雷的魔力绝对压倒性的，尽管给他造成了一点小的伤害，但很快强大的魔法带来的压抑感让众人透不过气来。

“哼哼……该了结你们了。”阿斯克雷将双手高高举向天空。

“找到你了！暗之假面!!”一个声音在背后响了起来，随即一头白发的身影从众人身后跃出，巨大的日本刀在空中划出一道银色劈了下去。可是却被阿斯克雷的瞬间移动躲开了。

“真是扫兴，来个碍事的……”说完，身影消失在沙尘之中。

“等等!!”白发青年扛着刀追了出去。现场只留下一头雾水的众人。

回到勇者亭以后，皮奥斯觉得有些奇怪，为什么那人叫阿斯克雷为暗之假面，而这个名词，似乎在哪里听说过……

可是就在阿斯克雷和神秘男子的事件过去没几天，另一个惊人的消息传了过来：圣骑士团的凯隆已经来到了西鲁迪亚周边地区。

“半人马族坎塔罗斯，与生俱来的优越机动能力……”沃鲁克托着下巴，“而且在凯隆的训练下，这个队伍的战斗力不容小觑啊。”

“先生，有什么好的作战计划吗？”

“恩……这次，我们就在大平原上和他们堂堂正正的决一胜负！”皮奥斯的话说出来后当下就让大家愣住了。

“正面作战？还是在平原之上和半人马的坎塔罗斯族……”

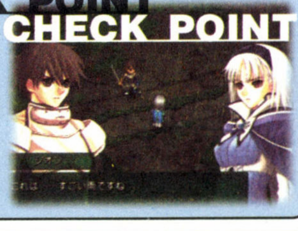
“放心，一定会胜利的。”皮奥斯一如既往的推了推眼镜，神秘的说了句，“天佑我军……大家安心的出击吧，只不过这个出击的时机，必须由我来决定。”说完，悠闲的坐在了椅子上，拿起一本书翻了起来……

由于皮奥斯禁止出击的命令，西昂等人只能在城内闲逛，不过却也因此得知了一个消息：过几天就会有暴雨来临。难道说……

几日后，再次进入本阵的时候发现皮奥斯手里的那本书已经放了回去，眼神坚定的看着众人：出击的时候到了！

圣骑士的骄傲

CHECK POINT



第一张地图的敌人近身战骑兵全部为冰属性，用火属性武器或者炸弹可以轻松解决他们。而弓箭手恰恰相反，使用火属性攻击。虽然攻击力比较强，但HP很少，冲过去就可以搞定。建议搭配冰魔法师布兰妮玖，突入弓箭手群以后使用高级的**アイスリング**连放很容易就清场了。

果然，战斗进行到一半时，豪雨来临。整个平原顿时变成了一片泥沼。

“天佑我军，原来说的就是这个。”布兰妮玖看了看天空，再瞅瞅周围，“由于平原变成了沼泽，坎塔罗斯组的机动性优势就不能发挥了，相反四条腿行动起来只有更不方便。”

由于雨天的关系，半人马族的战士陷在沼泽中不能动弹，而西昂等人做的就只是冲到这些几乎没有抵抗能力的骑士身边咔嚓一刀而已……

“混蛋，这不可能……”远处的凯隆看着战局愤愤的说道，“只有几个佣兵居然能够将我的骑士团……这是我凯隆一生最大的耻辱。”

等凯隆回过神来的时候，西昂等人已经杀到了面前。

“身为勇者的凯隆将军，居然也会率大军侵攻西鲁迪亚，这……”

“收声!!”凯隆一声大喝打断了西昂，“就算只有我一个人……”凯隆望着西昂等人身后同胞的尸体，怒不可遏，“就算只有我一个人，我也会和你们战斗到底！放马过来吧！”

BOSS攻略

这里的战斗又回到了平原上。凯隆会召唤骑士，而且最麻烦是会使用突进攻击以及吹飞攻击，小心别被吹到人堆里去了。不过由于他受创会有硬直，所以可以利用布兰妮玖的定点冰墙对其造成巨大的伤害……这样打来，却是个最简单的BOSS……但如果没有带布兰妮玖那只能和他硬拼了。

战败的凯隆似乎心有不甘，输给一个毛头小子对他来说是莫大的耻辱，可身上多处的伤口已经让他无力再战。

“为了西鲁迪亚……”西昂高高的举起剑，“请安息吧！”

“铛！”的一声，西昂砍下去的剑被一柄巨大的日本刀给架住了。刀锋的背后，白发青年狼一般的锐利眼光盯着西昂，“不能让你杀了凯隆。”

“你……难道是!!”地上的凯隆似乎认出了青年。

“后退吧，凯隆，这里由我来顶着。”

“感激不尽……”说完，勉强站直了身子，一摇一晃的离开战场。

“站住！”西昂刚想追，身前人影一晃，白发青年已经抢先一步拦在了跟前，“打架，就让我来陪你！”

“凯，凯奈尔(**カイネル**)……哥哥……”布兰妮玖看着眼前的这人，嘴里轻声的蹦出了几句。

“!!”凯奈尔看了看布兰妮玖，突然表情很惊讶，“不敢相信！你，你是艾拉……为什么！为什么你会在白骑士团！”

“哥哥！请停止对西鲁迪亚的侵略吧！”

“艾拉……”凯奈尔收起了刀，“你认为我会帮那种下三滥的人吗？……不过没关系，这场战斗就让我来结束它！你别出手！艾拉！”说完，朝着凯隆的方向而去。

“哥哥……这到底是怎么回事？”

“凯奈尔……这个名字……”沃鲁克想了一会，突然睁开眼，“那不是鲁恩贝陆王国……”

“没错，鲁恩贝陆王国大皇子，凯奈尔·布兰贝尔殊·加尔迪尼亚斯……”布兰妮玖轻声的说着。

“果然如此……不过！那你不就是！”沃鲁克惊讶的看着她。

“我是他的妹妹，艾拉·布兰妮玖·加尔迪尼亚斯……”

“你就是那个民间流传的，下落不明的艾拉王女！”

“骗人的吧！”玛奥第一个叫了起来。

“为什么，敌国的王女会在白骑士团里面？”

“…………简单来说，赎罪吧。”

回到勇者亭，布兰妮玖将事情的始末说了一遍：几个月前有人想要暗杀她，但是却被一个不知来历的金发男子所救。而且，从男子口中得知，要杀我的人居然是我弟弟，贾拉哈特。从他口中得知，弟弟被黑暗的力量控制了心志所以发动了这场战争。西鲁迪亚很快就会被战火包围……不能让弟弟的过错造成无辜者的死亡，所以，决定留下来保卫西鲁迪亚……虽然和自己的国民战斗，但那也是迫不得已……只希望，这场战争可以早日结束。

听完布兰妮玖的话，众人没有一个不为这位王女所折服。只是西昂同时在担心一点，那就是她的哥哥凯奈尔。不过布兰妮玖认为，哥哥可能是一个人行动为了阻止这场祸劫。西昂觉得，既然目的一致为什么不尝试让凯奈尔和自己统一战线呢……

“不过，为什么皮奥斯先生能够准确预测到暴雨的来临呢？”艾尔文调皮的看了看皮奥斯。

“没错没错！一开始说的什么天佑我军，没想到真的是这样！先生真神人！”玛奥也跟着起哄。

“哪里……”皮奥斯乐着推了推眼镜，“下雨前是会有征兆的。比如说空气里面水分增多，气候也会变得很闷。最主要的一点……”皮奥斯有点不好意思的看了看众人，“一要下雨，我这腰的风湿病就要犯……”

这一天，返回酒吧的西昂被布兰妮玖拉到了一边，原来根据玛奥的情报，敌人的一小撮部队向沙漠地区进发，说到沙漠，那里很可能是和阿斯克雷的魔物生产有关，说不定凯奈尔也会出现，为此，布兰妮玖决定和西昂偷偷的出发前往……

血和牵挂

偷偷来到沙漠的二人，正准备寻找阿斯克雷和凯奈尔的时候，没想到，却被敌人围了起来，并且从他们的嘴里得知阿斯克雷并不在这里，倒是贾哈拉特就在不远处……

CHECK POINT

地形和先前沙漠战一样，敌人还是毒和雷属性居多。利用布兰妮玖的魔法快速搞定应该没有问题。第二张地图会有很多兽人弓箭手，如果不想获得称号的话，打掉 10 个军团就可以直接过版。注意布兰妮玖的 HP 很少，突破中间的毒雾地带时要留意。

在沙漠深处遇到了贾拉哈特。布兰妮玖质问他这场战斗的意义，没想到他开玩笑说，攻破西鲁迪亚城给姐姐做礼物。而且，追求大陆第一强国是他身为皇子的梦想。布兰妮玖摆出大姐的架势要求贾拉哈特退兵，可没想到……

“……真奇怪，从来姐姐对我做的事都是赞扬万分的。可现在……哦……我明白了！”贾拉哈特瞪着西昂，“一定是你这家伙怂恿我姐姐的，把我那个温柔的姐姐从我身边抢走的，一定就是你这个小白脸！看你就不爽……粘着我姐姐一定不怀好意！！小子，去死吧！”

BOSS攻略

很难打！地上有无数条毒蛇，还有毒雾地带……如果先前练过召唤的话，这里可以利用连续召唤大幅度杀伤敌人，同时尽快恢复 SP 和 HP，如果觉得道具不够的时候可以先撤退，然后再来打。不撤退一次性过这关就要看个人的实力了。

毫无收获的二人返回勇者亭之后，将贾拉哈特依然活着的事告诉众人，可是对于贾拉哈特最后说的那句，发动这场战争是出于我个人的意思。布兰妮玖一直耿耿于怀，当初那个连蚂蚁都不忍踩死的温柔的孩子居然会变成这样。

这一天，玛奥神色慌张的冲进来报告：敌人的城堡在移动！大家来到西鲁迪亚城墙上望去，果然，远处一座巨大的城市在缓缓行进，准确地说是一艘机动要塞！如果被这东西撞到城墙上，那西鲁迪亚肯定玩蛋了。但是根据皮奥斯的作战计划，只要借助鸟人族的力量，从空中降到要塞甲板上，然后进行内部破坏就可以阻止它，虽然有些危险，但却是唯一的方法。

献给勇者的镇魂歌

“大家听着，不管看到什么，全部破坏掉！”正在沃鲁克向大家发布指示的时候，贾拉哈特突然出现在众人的面前，原来这个要塞是古代人的兵器之一。西昂为了争取时间，决定拖住贾拉哈特的……

CHECK POINT

第三次打了，还是很简单。和他玩捉迷藏，等他降到地面的时候再一顿毒打……地形很宽阔，而且几个角上藏有宝箱，至于路上的杂兵，宰了就行。

打掉 BOSS 后进入要塞内部，这里的敌人多的和蚂蚁一样……第一层都是一些基础的步兵，除了人多没什么难度；第二层全部是飞行系魔物，如果搭档是艾尔文的话，并且练出狩人弓的话这里会很轻松。第三层全部是会 HP 自动恢复的火属性蜥蜴战士以及弓箭手，非常讨厌。还是用西昂顶在前面，然后使用大范围召唤吧。

在深处的机关室内，再一次遇到了凯隆。唯王命是从的凯隆，无论如何也听不进西昂等人的劝说。一场战斗在所难免。

BOSS攻略

凯隆不是很难对付，不过他周围的一群半人马弓箭手倒是烦的要死。好在凯隆一开始是不移动的，只要将外侧弓箭手解决掉以后，对付他一点难度都没有。选择艾尔文可使用连射从头到尾将他活活射死。

虽然击败了凯隆，可他并不认输。但就在此时凯奈尔突然出现，几刀就把动力炉砍成了废铁。凯奈尔认为这场战斗完全无意义，应该打倒的只有暗之假面一个人而已。并且以王子的身份命令凯隆停止抵抗。同时宣布，要塞破坏的同时，鲁恩盖斯特已经战败了……

此时，沃鲁克等人赶到，布兰妮玖再次见到哥哥自然高兴万分，可这时候凯奈尔却向西昂提出了决斗的要求。

BOSS攻略

较之上次，本战的凯奈尔强大了很多，攻击方式也趋于多样。拉远距离引他使用突进系必杀，然后乘机上去砍几刀。如果近身战的话要小心他的分身必杀，防御力 50 以下是很有可能一下被秒的。

虽然凯奈尔战败了，但是西昂还是非常认可这位强大的对手。但是，凯奈尔却要求西昂杀了自己来为西鲁迪亚赎罪，西昂否定了他的看法：所有的元凶都是暗之假面，只有打倒他才可以确实结束这场战斗。西昂要求凯奈尔和白骑士团一起并肩作战。在妹妹艾拉和西昂的劝说下，凯奈尔终于下定决心一起战斗。此时，凯隆前来汇报，撤退准备已经完成。并且从他的口中得知，暗之假面此时正在艾德瓦鲁神殿内……凯奈尔下令全军，前往艾德瓦鲁神殿打倒暗之假面，可就在此时，天空中一个声音响了起来："没有那个必要……"

暗之假面阿斯克雷缓缓的出现在众人头顶，"凯奈尔王子，你似乎做了很多多余的事……"

"闭嘴！因为你的关系，多少人陷入不幸之中！我，我绝对不会原谅你！"凯奈尔愤怒的冲上去，结果却被无形的障壁给弹了回来。

"反叛我……真愚蠢。不过，你刚才那种强烈的憎恨……真的了不起。那种憎恨的力量全部都会成为兽神之器的精神食粮。"

"兽神之器？"

"没错……不过，看来和你们说了很多多余的话，为了履行计划……"阿斯克雷缓缓的向前移动了一步，"你们都要死在这里！"说完，瞬时间释放出强烈的波动将一干人等全部击倒。

"呵呵呵……各位，永别了。"阿斯克雷缓缓的聚集起能量。可此时，地上的拉扎拉斯居然爬了起来，一字一句的说着："我，绝对，不会，让你伤害，我的，同伴！"说完，浑身上下被黄金色的光芒所包围。

"不行！拉扎拉斯！！"琉娜勉强看了看拉扎拉斯，摇了摇头。

"对不起，琉娜……以后，再也不能，保护你了……"光芒越来越强，使得阿克斯雷后退了一步，终于在强光之后，拉扎拉斯和阿斯克雷一同消失了，地上只留下一个当初第一次和琉娜相遇时所佩带的首饰。

等众人回过神来的时候，只发现琉娜一个人紧紧的握着那串首饰，泪流满面："拉扎拉斯释放了最后的力量，作为守护者独有的力量，燃烧生命来击倒任何敌人……拉扎拉斯……"琉娜不再说话了，而众人也都沉默了。

回到酒吧，艾尔文突然叫了起来："库比特(クビード)"

"艾尔文，很久不见了~"一个小妖精围着艾尔文飞了一圈，最后停在了她的肩膀上。

"梅布鲁(メイブル)……"艾尔文用手指轻轻点了点小妖精。

"艾尔文，这位是？"西昂等人看着眼前这位气宇不凡的精灵，都感到疑惑。

"他是个流浪的吟游诗人，名字叫库比特。不过，他可是四勇者的其中之一哦。"

"传说中的勇者，神弓库比特可是精灵族有名的弓箭手啊，可眼前的……"玛奥怀疑的看了看一边低头抚琴的库比特，噘起了嘴，"总好像感觉哪里错了……"

"很久不见了，库比特。怎么会跑到这里来了？"沃鲁克很热情的丢了一个酒杯过去，指了指桌上的酒。

"为了终结这场战斗，鲁恩盖斯特和西鲁迪亚……"库比特放下酒杯看了看在场的众人。

"那真可惜了，这场战斗已经结束了……"沃鲁克声音有点低，偷眼看了看一边的琉娜，"付出了很大的牺牲阿……"

"嗯？等等，这么说你们已经把那家伙，暗之假面给打倒了？"库比特突然神情一转。

"怎么了？一下子脸色变得这么恐怖……"艾尔文觉得有些奇怪。

"放心。暗之假面不是真正的阿斯克雷，只不过借用了他的名字罢了。"沃鲁克随意的摆摆手。

"那种事，你不说我也知道。"

"什么？那家伙不是阿斯克雷？！"凯隆似乎有点不相信自己的耳朵。

"凯隆……亏你和他走得那么近居然一点感觉都没有？"

"一直……带着假面的关系吧……"

"呵呵，真是和以前一样迟钝的家伙……"库比特看了看这位半人马骑士笑了笑，"暗之假面并不是阿斯克雷。"

"哎呀呀，大家已经回来啦，呵呵，要塞的攻略战已经成功了？"门外，皮奥斯乐呵呵的走了进来。

"你！"凯隆一见皮奥斯，嘴巴长的老大，"你不是，阿斯克雷吗？"

"啊？！！"在场除了沃鲁克和库比特之外，所有人的表情都和凯隆一模一样……

"凯隆？还有库比特？"皮奥斯脸上的表情有些尴尬。

"很久不见了，阿斯克雷。"库比特朝他挥了挥手，而后微笑着看看众人，"这家伙的全名叫阿斯克雷·皮奥斯。曾经是我和凯隆并肩作战的同志。"

"哈？！！！"

勇者亭内，西昂等人至此才对皮奥斯有了彻底的了解，难怪用兵如神，也难怪料敌先机，原来真正的贤者早在自己一方了。不过，对于皮奥斯为什么隐瞒真名这点，他本人认为那是过去的事了，而且也没有人会相信一个医生说自己是贤者阿斯克雷的。但现在的一个疑问，伪装的阿斯克雷到底是谁？但对于这点，库比特认为已经不重要了。

"暗之假面以阿斯克雷的名义混入鲁恩贝陆，刺激并且怂恿二皇子贾拉哈特去获得更大的力量，结果使得贾拉哈特软禁了老国王，并且改国名为鲁恩盖斯特。想来利用阿斯克雷的名字，是方便获得贾拉哈特的信任，因为贾拉哈特从小就对四勇者非常崇拜，尤其是对知识精通的阿斯克雷格外尊敬。继续来说，软禁了国王的贾拉哈特进一步将手伸向了王女艾拉，只不过当时被我救下了。然后，我将王女送到了西鲁迪亚，并且修书寄给了远在东方国度修炼的大皇子凯奈尔。后来的事，大家也都知道了。"库比特喝了一口茶，"但至于为什么要进攻西鲁迪亚，那是因为在西鲁迪亚地下，藏有号称拥有无尽之力的兽神之器。那似乎是古代人的遗产之一，二皇子贾拉哈特对于武学上面不感兴趣，可是对这种古代兵器方面确实有一些研究。利用这一点，暗之假面不断怂恿贾拉哈特，使其内心被黑暗所蒙蔽，一切都是暗之假面的阴谋。"

"但目前他已经死了，那么这场战斗也可以算是终结了……"

"真的结束了么？这一连串事件背后，是不是隐藏了什么？"皮奥斯的一句话，不得不让大家的神经重新紧张了起来……

"哼，和以前一样，慎重多疑的性格。"沃鲁克轻哼了一声，"不过目前对鲁恩盖斯特的战斗已经结束了。剩下的什么暗之势力就先别去管了，交给大贤者分析就行。各位好好休息一下吧。记得，这是命令啊！"

"呵呵，为了让这个英勇抗战的故事成为传说，弹一首曲子流传给后世吧。"库比特轻轻拨动了一下竖琴，"名字就是为了勇敢的龙人……"

虽然战斗结束了几天，但是琉娜依然没有从拉扎拉斯死亡的阴影里走出来，整日对着首饰发呆。可这首饰同时也引起了皮奥斯的注意，原来这个首饰是传说中的灵魂水晶，用来装载历代龙神灵魂的容器。皮奥斯笑着看了看两人，有了这个说不定可以让拉扎拉斯复活。为此，两人在皮奥斯的指点下，前往拥有复活祭坛的传说之地，天空之塔……

钢之龙人魂

CHECK POINT

天空之塔内部的敌人会随着层数增加而等级上升，里面各种类型的怪物都有。充分准备好道具！第5层会对付一条雷龙，不过只有一条，轻松搞定……

在5层楼终于找到了传说的复活装置，可是在放置完毕，一阵闪光之后，却什么都没有发生。

"能做的就只有祈祷了。"西昂看着琉娜，走到一旁的石头上坐了下来，"琉娜，很早以前就想问你，拉扎拉斯对你来说，是个怎么样的存在呢？"

“这个……就像一家人一样，从小一起长大。有时候感觉像兄长，会挺身站在我的前面，但有时候，也会傻傻的发呆，就像个天真的小弟弟一样……”说到这里，琉娜扑哧一声乐了。

“天真？拉扎拉斯？”

“嗯，虽然看那外表看不出来吧。不过的确有纤细以及可爱的一面。”

“诶……有点想象不能。”

“但是，拉扎拉斯对我来说就像是一个不可替代的亲人。不过，说起来……”琉娜缓缓的把头扭向西昂，“怎么会注意到这些呢？”

“哦，也没什么大不了的理由，只是有些在意而已。哈，我们还是回勇者亭问问皮奥斯吧，这么等下去也不是个办法哦。”看着一点动静都没有的祭坛，西昂站起了身。

回到勇者亭以后，皮奥斯对于拉扎拉斯何时会复活也说不出个准确时间，因为书上也有过复活不成功的例子，不过皮奥斯最后说到，只要龙人对这个世上有着强烈思念的对象，而那个人也对龙人强烈思念的话，彼此形成的共鸣是有可能让复活现象发生并且提前的。听完一席话以后，琉娜缓缓的上了楼……

几天后，皮奥斯突然和众人说起附近山丘里面发生了一些奇怪的事，很多魔物成群结队。在担心是不是暗之假面残党的情况下，沃鲁克带着艾尔文，西昂和凯奈尔来到了山丘。在这里的确遇到了一些魔物，可是似乎完全没有反抗能力，就在纳闷之际，玛奥急匆匆的跑了过来：大事不好了！西鲁迪亚遭到魔物攻击了！

一行人赶回西鲁迪亚，等回去的时候，发现留守的布兰妮玖已经将所有魔物一起解决了。不过布兰妮玖对于一边站着不出手的库比特很气愤，世界第一的神弓，勇者库比特只是充当了一个观众的样子。但是库比特却笑了笑，认为这里有艾拉一个就足够了。而且，自己也不再是什么神弓，因为已经没有弓了……17年前四勇者的战斗就已经让他觉得很累，而且了解了一件事，虽然拉弓很容易，但是要拉动命运的弓弦却很困难而且也很累。就算有力量，对抗命运似乎是做不到的。现在的他只是一个为过去歌唱的吟游诗人……

“但是当年你在救我的时候不是说过，不要付诸命运，要有自己坚强的意志的么？所以，我现在才战斗到今天，为的就是对抗命运！”布兰妮玖的一番话说的库比特哑口无言。

“库比特，你的故事还没有结束……”皮奥斯颇具意味的说了句，“你当初把自己的弓交给了艾尔文，指望那个可以帮助西昂等人开创新的未来。但是，守候着这些开创者，为他们见证不是你和我应该做的么？接受命运的安排，有点不像你的作风。”

“没错，命运是由自己的双手去开拓！”西昂坚定的看着库比特。

库比特听了先是一愣，而后哈哈大笑，“这句话真耳熟，似乎17年前某个白痴也说过同样的话。”

就在众人谈话之际，突然天边出现两个黑点……

“贾拉哈特！还有……暗之假面！”

众人对于暗之假面依然活着的事实感到震惊，而且，暗之假面继续说道这个身体其实是17年前同样身为4勇者之一的大魔道士杰诺维亚（ゼノヴィア）的。至于为什么没死的原因很简单，在那最后的一瞬间，利用强大的魔力进行了瞬间移动……不过也正因为让众人误以为自己已经身亡，所以心理上才有了空隙。为了对众人的报复，魔物军团对西鲁迪亚的总攻已经发动了……

返回本阵后的众人决心和暗之假面决一死战，而同时库比特也决定一起参加战斗，为了给自己的故事画上一个句号……

漆黑的假面

CHECK POINT

战斗中会有很多不死系怪物以及会各种属性魔法的敌人，如果带着琉娜的话可以全灭他们，否则还是尽早打倒军团长的好。

来到鸟人部落的时候会发现暗之假面，然而此时，鸟人部落里面已经聚满了无数的不死族敌人……

BOSS攻略

没有什么特别的要点，带上琉娜净化不死系，然后就是和假面拼血，药不够了就撤退。因为鸟人部落地形很小，躲开魔法的概率几乎不可能。同时，注意抗性，如果炎魔法抗性不高的话，2发火球就会over了！

在打倒暗之假面之后，被附身的杰诺维亚倒在了地上，紫色的面具也从她的脸上掉落下来。此时，贾拉哈特突然出现了，原本已经掉落在地上的面具突然发出黑色的光芒，将贾拉哈特包围住。

“太美妙了……这种力量！！这种力量！！！哈哈哈，我无敌了！有了他，兽神之器可以轻易到手了！！哈哈哈哈！”狂笑之后，贾拉哈特缓缓远去。

库比特和沃鲁克连忙感到杰诺维亚身边，发现她异常衰弱。

“喂，西昂！快点把皮奥斯带来，西……”沃鲁克一扭头，却发现西昂看着地上的杰诺维亚，脸部都变形了。

“我，我认识，这个人……”西昂痛苦的看着杰诺维亚。然后大叫一声瘫倒在地。

“库比特……还有，沃鲁克……”地上的杰诺维亚缓缓的睁开眼，“给你们添了不少麻烦……不过，那孩子，西昂，他在哪…………”

西昂勉强的挪到杰诺维亚身边，抓住了她的手。

“变强了，真是太好了……”

“…………妈妈……”许久，西昂才说出了一句话，“对不起，妈妈，用这种方式相遇……”

“并不是你的错……屈服黑暗的力量是妈妈的过失，不过透过假面，我能看到你强壮的成长，而且，结交了那么多生死与共的朋友……”杰诺维亚说着看了看周围的众人，“你，一定可以打倒暗之假面的。”然后，深深的看了看沃鲁克和库比特，“两位，西昂这孩子，就拜托你们了……”

“妈妈……”

“杰诺维亚！！”

然而不管怎么呼唤，杰诺维亚的双眼再也没有睁开。良久，幽静的鸟人部落里响起了少年撕心裂肺的叫喊：“妈妈！！”

回到勇者亭，突然玛奥跑了进来：贾拉哈特的魔物大军在向王城发动攻击了！

漆黑的假面

来到王座前的时候，发现贾拉哈特已经完全变了个样子。愤怒的凯奈尔刚冲了上去，就被轻易的打了回来。

“早说过了，我是无敌的！哈哈哈！！”贾拉哈特狂笑着，肆意破坏着宫殿，所展现出的惊人破坏力让大家目瞪口呆。

“好了，各位！是时候真的说再见了。”就在危急的时刻，突然巨大的身影冲到众人身前，将贾拉哈特的攻击挡了下来。

“拉扎拉斯！”琉娜望着那个身影惊呼了起来。

众人都把目光投向那个被金光包围着的身影。只见那个身影

缓缓的走到贾拉哈特身前，怒吼着，“龙战士拉扎拉斯！为了打倒你从地狱回来了！吃招吧!!”说完，在光芒的包围下一斧砍了上去。

“混蛋！”硬受了拉扎拉斯龙斧之后的贾拉哈特突然觉得有点不对劲，“力量！力量使不出来了！”

“西昂！趁现在杀了他!!”

CHECK POINT

王城花园里的战斗不难，只要小心敌人的军团长是会无限召唤的。优先击破以后，杂兵就会混乱的四处跑开了。当然，还有很多冰魔法师，不过一个7级必杀就可以把他们都解决了……

进入地下水道以后，敌人都是不死系的（真是非常讨厌啊！），不用纠缠太多，拉下开关就可以打开前往王座的通路，没带琉娜的话还是早点去王座吧。

王座前的敌人又变回了兽人军团，还是清一色的火属性……放冰魔法真是屠杀阿。

战胜之后，贾拉哈特的良知终于有所觉醒，对哥哥姐姐说了句对不起以后便告别人世……

回到勇者亭内的众人庆祝战斗结束，同时庆贺拉扎拉斯复活，可在场的却

BOSS攻略

其实这个BOSS不难对付……攻击套路和以前一样，在他扔炸弹的时候就到处跑，落地以后就上去猛砍，只要留意他自身周围的环形闪电。用弓连射就可以玩死的BOSS，真没出息……

少了两个人。同所有人对话完以后就可以休息了。

第二天，玛奥再一次神色紧张的跑了进来：西鲁迪亚被不知名的大军给团团包围了……

一行人来到外面，此时天空飞来了一只鸟人，原来包围西鲁迪亚的军团是光之同盟的光明力量军。众人虽然认为战斗已经结束，可是对方却说出了一个惊人的事实：暗之假面其实从一开始就为了复活兽魔神才攻打西鲁迪亚。复活兽魔神所需要的各种负面因素感情在这场战争中可以完全吸收。此时虽然打倒了暗之假面，可是一切已经太晚了，兽魔神复活在即。所以，光明力量军团不得已做出最后的决定：西鲁迪亚所有居民撤离，同时破坏西鲁迪亚城，用来阻止兽魔神复活。因为在很久以前，西鲁迪亚就被作为兽魔身复活的摇篮，只要把摇篮破坏了，应该可以阻止魔神复活……

尽管众人都不乐意，可是对方已经离开。而且，这是一个很无奈的选择……与此同时，村民们慌慌张张的跑来找大家：街上出现了奇妙的怪物！并且会把人拖到地下吃掉!!

来到中央大街果然发现了这种蜘蛛一般的怪物，可就在众人一愣之际，艾尔文突然被怪物咬伤了腿，同时拖到了地下……

黑衣的使者

CHECK POINT

地上战斗没什么难度。敌人都是物理攻击的，挑攻击力强的尽快解决他们。只要击破困住村民的水晶就行。

来到地下的时候，发现一个巨型生物，救人心切的西昂不顾那么多，拔剑就砍……

BOSS攻略

很单调的BOSS，会召唤小兵以及爪子和全屏攻击，但是不会回避……砍加吃药就行。

救下了艾尔文之后，众人也被眼前的景象惊呆了：很多住民都被关在水晶里面，脸上的表情十分痛苦，相信这也是兽神器的力量来源。就当众人商议的时候，琉娜突然心神恍惚的说了句：龙神，在呼唤我……

可是在前往神殿的途中却被光明力量军团拦了下来，对方坚持认为，光之同盟下的决定是完全正确的。西鲁迪亚必须被破坏才能拯救世界，而一切与光之同盟唱反调或者有异论的，全部当作敌人来对待。

“那么就用武力通过吧。麻烦转告迪奥克雷斯（ディオクレス）国王，白骑士团为了守卫西鲁迪亚决定前往神殿。”沃鲁克镇静的看着对方。眼神中没有丝毫妥协。

“呵呵，看起来没那么容易就让我们去神殿。”看着对方撤军的库比特笑了笑，“真没想到，居然会和光之同盟的光明力量军团对战……”

闪耀的光之军势

CHECK POINT

第一张地图的敌人全是突击骑兵，而且会排着队的进行突击，防御力不高的话很可能会被瞬间秒掉。敌人能力很强，不想恋战的话直接打掉最右面守出口的就行。第二战的对象换成了弓箭手，同样也会排着队的射箭。觉得麻烦就直接打掉左上方弓骑士吧，不过真的要打的话建议选择攻防命中都高的搭档，算来算去只有凯奈尔了……

在突破了四道神殿之门后终于来到了正殿，遇到了兽王将之首的狮子王迪奥克雷斯，他对西昂等人表示崇高的敬意，但是却要求对方把自己打倒，否则别想见到神龙……

BOSS攻略

狮子王是火属性的，不过好在是单挑，利用冰墙引他来打。然后就用药和他拼吧，注意对方攻击范围和攻击力都是很高的。

胜利之后，迪奥克雷斯对于白骑士团的实力充分肯定，但仍然认为就算和神龙见面也不一定会有战胜兽魔神的方法。可此时，皮奥斯的老师，大贤者艾塞吉尔（エゼキエル）出现了。在大贤者的劝说下，迪奥克雷斯终于让步，可是就在琉娜和神龙对话之前，迪奥克雷斯却有话要告诉玛奥……

“你在找你的爸爸么？”

“这和你没关系吧……”玛奥看了看眼前的大叔。

“怎么可能没关系？”

“那你知道我的爸爸!?”

“……找到了以后，你准备怎么做？”

“……杀了他!!”

“就真的那么恨他吗？”

“当然！从小抛下我和妈妈离开了我们，妈妈每日思念最终病故，而他却依然不知道在哪里！所以，从妈妈去世的时候我就发誓，一定要找到这个人！并且亲手杀了他！！”玛奥说着说着，浑身的毛都竖了起来，“为此，我不惜做了贾拉哈特的间谍！知道的话，请告诉我！那个抛妻弃女的人到底在哪?！”

“…………那个人，就在你的面前。”迪奥克雷斯缓缓的低下了头，“我就是你的父亲……”

“喂……”玛奥看着他，后退了一步。

“我在这18年里，也一直在搜索着你和你的母亲绫音（アヤネ），终于，在上次潜入的忍者军团的回报得知了绫音去世的消息，也知道了你就一直生活在西鲁迪亚。”

“绫音……妈妈……那你”玛奥不自觉的又后退了几步靠在了立柱上。

“没错，就是你的父亲……”迪奥克雷斯叹了口气，“18年前，还是舞娘的绫音来到了贝斯蒂亚，然后我牢牢地抓住她的心，忘记了自己身为国王的身份，和她相爱。”

“但是！还不是一样舍弃了？反正国王和舞娘的身份不符！只是玩玩的吧！！”

“错了！我是真心爱着她！”

“骗人！那为什么还要丢下妈妈！”

“并不能怪他！”沃鲁克叹了口气，“将两人分开的是我。当时的贝斯蒂亚反对兽人和其他种族的人结婚，设想如果身为国王的迪奥克雷斯触犯了的话，宫廷内部就会有大问题！”

“我对国王的宝座并不在意……”

“没错，当初迪奥克雷斯甚至想为了绫音放弃王位，但是知道了真相之后的绫音却感到十分痛苦和烦恼……真的为了自己而让贝斯蒂亚的国王放弃王位，置国民于不顾的话，那可能一辈子都不能原谅自己。在烦恼的最后，绫音为了守护迪奥克雷斯的名誉，终于一个人悄悄的离开了贝斯蒂亚。我就是那个当初带她离开贝斯蒂亚的人……而在那个时候，绫音的肚子里已经有了玛奥。……所以，懂了吗？错的人并不是迪奥克雷斯！”沃鲁克看了看玛奥。

“但是……”

“仔细回想一下！绫音有没有说过迪奥克雷斯的一句坏话！”

“够了，沃鲁克，不管怎么样，结果就是我遗弃了玛奥和绫音，被恨也是当然的。玛奥……”迪奥克雷斯缓缓走向玛奥，“要杀的话，就杀了我吧。就当作，我这个愚蠢的父亲对你们母女俩的补偿吧。”

“当，当然！因为你……我，我和妈妈……”玛奥眼里含着泪水，抽出了耀间的短刀，“我一直在搜寻爸爸的下落，发现了以后一定要杀了他……但是，但是…………”玛奥握着的刀掉落在地，“那个和妈妈一直互相深爱着的，我的亲生父亲，要我下手杀他，我，做不到！”

玛奥强忍住泪水，继续说着，“妈妈常说，以后要做个像你父亲一样了不起的人。每次听了之后，都会想象我的爸爸是怎么样的人。现在终于见到了……爸爸，终于见到你了！”然后飞奔的扑向迪奥克雷斯。可是刚一走近，浑身就被金色的光芒所包围住。

“这个！这正是我们兽人族特有的，继承了圣兽神之血的证明！我的女儿，你就是贝斯蒂亚的王女！”

“爸爸……”

“玛奥，那么久以来，真对不起……”父女二人紧紧的抱在了一起，而沃鲁克悄悄的摆了摆手，示意众人离开偏殿……

正殿之上，琉娜终于见到了神龙，但这也意味着兽魔神也将要复活。因为，除了古代人遗产，聚集负能量的兽神之器，同时还有收集正之能量的龙神之器。两者是相互呼应的，而且当两者复活之后，必定会有一场战斗，届时地面上的一切都会被破坏，然后重生……阻止的方法只有一个，打破兽神之器，破除的方法就在琉娜的杖里面。

在龙神的帮助下，神杖释放出来的光芒和西昂的剑融合在了一起，变成了光明之剑。那是唯一阻止兽魔神的武器。在和神龙会面之后，众人返回西鲁迪亚，准备突入地下的古代遗迹，作最后的决战。

CHECK POINT

这里需要突破12层迷宫。第2层需要留意一个魔物生产装置，会生产无数只带毒的怪物，有效方法是蓄力后冲上去用必杀攻击。第7层的绿色气体受到一定攻击后就会自爆，要小心。第10层和12层的电梯中，怪物极多，应注意及时回复。

在突破了12层以后终于来到了地底，见到了兽魔神……

BOSS攻略

意外的简单……设置完冰墙以后就开始回避他的攻击吧，BOSS是个活靶子，唯一有杀伤的就是重力球，威力很大而且附带各种异常状态，中招以后立刻回复……最好找朋友用2P手柄控制一下搭档，否则很容易就死了。

战胜兽魔神之后，地下遗迹也开始崩塌，一路狂跑终于回到了地面。

返回勇者亭的时候，众人早就已经等候在外面了。而且，被困的村民也被其他人在最后一刻救了出来，皮奥斯拍了拍西昂的肩膀：“多亏了你，西鲁迪亚，不……世界得救了。好了，快点回去吧，勇者亭里面有人在等着你……”

刚要走的时候，突然人群外传来一个声音：“西昂。”

“妈，妈玛……”西昂看着眼前紫衣的女子，“妈妈！”

“真了不起，没有被双龙戒指的魔力所吸引，你依然作为你自己而战斗。”

“虽然，觉得有些不可思议。但看来，西昂本身有着一种可以抵御魔力诱惑的素质。”皮奥斯笑了笑，“那可能也是西昂内心成长的一个标志。”

“多亏了西昂，这个故事有了一个完美的结局。”库比特清爽的笑了笑，“不过，看来我还要去世界各地旅行，把我们的故事传颂下去。”

“好了！各位！”沃鲁克高高举起了手，“狂欢吧！为了庆祝我们的胜利！”

“噢！”众人也纷纷将手举向蓝天。

“西昂……”杰诺维亚悄悄的拉了拉西昂的手，“你通过战斗也学到了不少东西，不过，对你来说，有一个很重要的人在等着你哦……”说完眨了个眼色。

“恩……”西昂点点头，因为似乎出迎的人群中只有那个人没有来……

精灵的巨木下，金发的精灵少女拍了拍西昂：“了不起~当初那个看到怪物手脚发抖的西昂今天成了英雄了。”

“就别说那个了……艾尔文~”西昂有点不好意思的看了看她。

“不过，西昂，还记得和我的约定么？”

“嗯？”

“礼物啊~当初救你的时候就答应过以后给我礼物的。”艾尔文噘起了嘴巴，“战斗结束了，记忆也恢复了，当然是给我礼物的时候啦。”

“但，但是……”

“别磨磨蹭蹭拉，我当时说过的啊，等记忆恢复了以后，也会一直陪在你身边，而那个戒指就当送给我的了。”

“真的？”西昂偷偷的看了看她，嘴角一翘。

“喂，你好像显得很开心啊？”

“不，没，没这回事。”

“没事……既然你这么开心的话……”艾尔文取出那枚戒指看了半天，缓缓的戴在了无名指上，“那就一……直在一起吧。好了，别跟老太婆似的，回勇者亭吧。”金发的少女欢快的转了个圈，从少年身边跑开了。

“啊，等，等我……”少年站了起来，追着少女的背影前去……

基本操作

左摇杆 控制人物移动

右摇杆 控制同伴移动

△键 战斗中快速切换道具种类，平时无用

○键 攻击/对话

□键 战斗中使用道具，平时无用

×键 战斗中呼叫同伴/取消设定/平时为加速跑

L1键 战斗中为人物特殊技，状态菜单中为切换人物

L2键 战斗中人物加速移动/平时为加速跑/状态菜单中为切换道具种类

R1键 战斗中为使用同伴特殊技、同时进入 LOCK 状态、启动 LINK 技，状态菜单中为切换人物

R2键 战斗中同伴加速移动，状态菜单中为切换道具种类

方向键 战斗中快速选择技能道具

SELECT 显示地图/切换道具技能解释

START 打开菜单

战斗系统

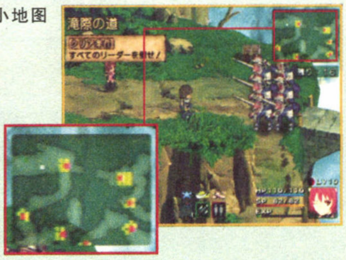
攻击连续技 ○键连打。

必杀技 按○键蓄力之后释放，根据技能等级不同蓄力层数也会不同，消耗 SP

LINK技 按下 R1 启动，在确认攻击范围或者目标之后，再次按下 R1 就可发动，消耗 SP

LINK 技是本作中唯一可以进行多体、大范围、高强度杀伤的技能，对军团战时尤其重要。当 LINK 发动时，同伴不能移动，而且除召唤之外，所有 LINK 技都没有无敌时间。

地图查看



战场上画面右上角会有很方便的小地图显示，各种颜色的点分别代表：

黄点 军团敌人，即杂兵

红点 军团长

闪烁的红点 指定需要击倒的对象，比如 BOSS 类

绿点 同伴

注意道具和宝箱在地图上并不显示，同时只有在地图上的点确实消失之后，才算真正击倒，对不死系怪物如果有转生术或者对不死系的武器时可以直接击倒；否则必须击倒 3 次之后才算完全消灭。

菜单介绍

按下 START 键后会出现四个选择，根据十字键的四个方位来确定。

战斗状态				平常状态			
上	道具	下	系统（撤退）	上	地图移动	下	纪录
左	LINK 技	右	个人必杀技	左	装备列表	右	人物状态

装备共分三种，兜，防具，小物。其中兜和防具都需要人物数值达到一定的时候才可以佩带，而小物只要求等级达到就可以佩带。武器不能买卖，升级武器只能依靠锻造，而高级防具也只能通过锻造才能得到（商店出售的都是一些垃圾货）

升级时可提升的数值

筋力 每提高一点增一点攻击力

器用 提高此项数值可提高人物命中率以及回避力，数值为隐藏。

知力 提高一点知力加两点 SP，每提高三点知力加一点魔法力。

体力 提高一点体力增加两点 HP，与防御力隐藏数值修正有关。

每升一级会有三点提升数值自由分配，同时附加一点技能点，技能修炼一周目最大 10 级，2 周目 20，3 周目 30，依此类推。

人物状态

攻击力 物理攻击力

防御力 物理防御力

魔法力 魔法攻击力

三属性抵抗 可以通过技能和装备来提高，数值越高，抗性越强，遭受该属性攻击时伤害越小。抵抗值最大 95。

关于技能加成

由于本作中人物等级有限，99 级，虽说练到顶可以把技能全部练满，但是那太费时间了。在一周目中如何利用有限的技能点来获得最大的杀伤是很有讲究的。

本作中的必杀技，在修炼到一定等级以后会有一个加成提升的阶段，特征表现在攻击力大幅度上升，攻击段数增加，蓄力层数提高。技能加成的等级分别是 3 级，6 级和 10 级，也就是，当某一技能到达 3 级的时候，其蓄力层数增加为 2 层，攻击段数上升，威力大幅度提高。6 级的时候蓄力层为 3，10 级蓄力层为 4，一周目最高达到 10 级。因此，在对于某些攻击性很强的技能上，一定要培养到可以获得技能加成的等级，多加了等于浪费，少加了就毫无意义。比如说，主人公的サウザンドスラスト在 9 级的时候，攻击回数是 6-8，单发伤害在 40-45 左右，可是 10 级的威力就变成了攻击回数 8-10，单发伤害变为了 50-55，其中提高的效果是不言而喻的。技能等级越高，加成获得提升的比例也就越多，但考虑到技能点的关系，还是有针对性的进行选择吧。

注意一点，魔法攻击技也有加成，但不如物理攻击来的明显，而 LINK 和被动技能无加成。

状态异常分析

毒 一段时间伤害 HP，很讨厌，中了以后尽快解除。

SLOW 移动速度下降。

冻结 移动和攻击速度下降。

混乱 上下左右操作颠倒，最简单的解除方法：把手柄倒过来玩。

麻痹 一定时间攻击回避不能，人群中中这个的话绝对是致命的。

诅咒 全属性抵抗下降，同时随机产生上述几种效果之一。中了以后首先解除！

人物分析及研究

西昂 シオン

通常攻击

最大 3HIT 攻击，注意阴和阳的时候，最终攻击方式是不同的。阴的最终击带有吹飞属性，而阳的最后一击是雷属性远距离物理攻击。

特殊技

ガード 防御技能，虽说防御力上升，但有道是攻击是最好的防守……

必杀技

サウザンドスラスト 非常强大的单体物理攻击技能，不论对杂兵还是对 BOSS 都可以得心应手。绝对推荐！！阴属性的时候，会向前小幅度移动。

サンダーブレード 雷属性范围物理攻击技能，可范围却不大……注意，阳属性的时候，这招带有吹飞特效。

スパーク 雷属性魔法攻击，等级越高落雷数越多，不过落雷是随机攻击的，虽然 10 级的时候有 13 条雷，但后期面对有属性抵抗效果的敌人，同样不好用。

グラビティスラッシュ 重力球，无属性物理攻击技能。使用这招的时候，附近的敌人会被吸到重力球中，同时外加麻痹效果，用这招可以集中敌人。同时因为是强制无属性攻击，在对付有属性抵抗的敌人的时候会体现出真正的价值。最后，阴属性时这招释放的冲击波为三方向扩散型，阳属性为直线。

被动技

ディフェンス强化 强化防御力，实实在在的提升哦！

命中率向上 同时增加两个人的攻击命中率，其实加不加没关系的……

回避率向上 同时增加两个人的回避率，后期乱战的时候会体现优势，不过如果人物器用不高的话，完全回避效果是做不到的，那样还不如吃药……

レジストサンダー 雷属性耐性上升，很实在的东西！！

チェインパワー 对应连击数，提高攻击力。也是很好用的技能。不过，等级不高的时候，提高的量有限，这招只有在2周目以后才会发挥作用。

シンクロナイズ 对应两人连击数提高两人攻击力，同样是在2周目以后很好用的技能。

> **评价** 主人公就是主人公，升级的时候点数往力量，器用，体力上加，可以选择平均成长，如果练魔法系的话要注重知力培养。不过不推荐……技能重点培养**サウザンドスラスト**，及辅助的强化技能，如果用属性剑可加3点**グラビティスラッシュ**。

艾尔文 エルウィン

通常攻击

射箭，最大2HIT。

特殊技

乱れ击ち 射技能，好看不好用。

必杀技

连射 主力攻击技能！强化贯通属性以后，这招威力真的很大！不过消耗SP也是非常大的……

ドライアドの诱惑 魅了属性攻击，不是很好用的技能。主要是魅了以后效果不明显。

LINK技

マルチショット 多方向射击，射击面呈扇形。虽然打击面很广，但威力不大。

リターンアロー RETURN ARROW，最具有特色的技能！弓箭射出的时候强制100%贯通，而返回的时候攻击伤害会算上魔法攻击力一起，对于直线敌人可以做到很大的杀伤。

エレメンタルショット 释放带有精灵属性的箭，碰上以后会造成伤害。不过，这个技能类似于保护装置，没有办法主动攻击……真无聊的设定。

守护灵兽晶唤 无属性召唤技，发动时有无敌时间，同时外带魅了效果……看看可以，别拿这个当饭吃就行。

被动技

クリティカル 必杀率上升，属于隐藏数值，加不加随意。

贯通率向上 一定要学，而且学满的技能！从字面上就能理解这招的含义了。

对空射击 鸡肋阿鸡肋……

シルフの守り 很有意思的一个技能，可以将敌人的弓箭反射回去，不过留在2周目吧……

> **评价** 第一女主人公的实力不错，培养方面什么都能加，反正什么都有用。技能上推荐连射搭配贯通率向上，LINK技只要一个10级RETURN ARROW就足够了。

琉娜 リュウナ

通常攻击

用棍子砸，2HIT，没什么好说的。

特殊技

圣なる结界 结界范围内的不死系战意丧失，作用不大。

必杀技

祝福 同时提高两人物的攻防数值，好用，要么不学，要学就学到顶！

キュア 回复HP和SP，没太大作用，加血不如用召唤，回复SP还不如吃药

LINK技

シャイニング 闪光球，无属性魔法攻击。较好用的攻击技能，就是速度慢。

ターンアンデット 转生术，只对不死系敌人有效！净化不死系的就靠这个了！一级足够！

灵光阵 无属性魔法攻击，外带SLOW属性，攻击力不高，发动速度还慢的要死。

守护灵兽晶唤 最实用的技能，攻击的时候外带两人HP全回复，当加血用吧！千万别当攻击技能，因为这招攻击力算物理的。

被动技

ヒーリングオーラ 一定时间自动回复HP，很好用的技能，学满吧！

净化 状态异常时间减少，没太大的用处，除非想节约万能药的钱……

圣なる力 对不死系敌人伤害增加，没用的技能，一边去吧。

エレメントブレイク 一定范围内地人全属性耐性下降，应该说很不错的技能，不过考虑到主人公的魔法技能么……哎，又是一块鸡肋。

> **评价** 除了净化不死系以外，其余时候就老老实实在后面唱唱祝福，没血的时候就用召唤一下。成长加点上可以注重知力和体力的培养，如果考虑召唤的话，可以加一些筋力来提高召唤威力，对她来说不一定要为了穿个好防具而去配点。技能上面注重祝福，还有自动回复HP的技能，同时为保命的话学一点召唤技能，足够了。

布兰妮玖 ブランネージュ

通常攻击

用棍子砸，2HIT

特殊技

スノーヴェール 跑动过程中外带冻结属性。

必杀技

アイスブレス 范围攻击，但距离不怎么样……

フリーズ 远距离冰弹攻击，同时外带冻结属性，主攻技能！

LINK技

ブリザード 暴风雪，攻击力高，外带冻结属性。

アイスウォール 本作最强的攻击技能，冰墙。设置10秒钟，碰上的敌人给予冰属性魔法伤害外带冻结效果，注意这个伤害是累计的，等级越高，冰墙越长，伤害越大。推荐学满！

アイスリング 冰属性魔法环，虽然威力不怎么样，但速度很快，初期冲到敌阵中连放可以解决一大片。但也只有初期有用……

守护灵兽晶唤 唯一的鸡肋，居然算物理攻击的……

被动技

フローズンアーマー 冻气之铠，同时提高防御力和冰属性，很实在的技能！

レジストマジック 魔法抵抗，其实也就是变相的全属性上升，很有用的，后期魔法攻击太多了……

瞑想 SP恢复速度上升，有学这个不如吃药。

アイスブレイク 一定范围内敌人冰属性下降，配合冰墙的话……

> **评价** 这女人过分的强，升级只要加知力就行！装备什么都无所谓，她的专用装备魔法师帽子只要求知力的。铠随便一件就行，技能上只要加10级冰墙，剩余的可以加除瞑想以外的被动技能，打法很简单，放个冰墙然后躲墙后面丢冰蛋就可以了。

拉扎拉斯 ラザラス

通常攻击

斧头砍，2HIT

特殊技

龙炎阵 一个大鸡肋！炎属性攻击，可偏算魔法类的

必杀技

回转斩り 周围 360 度砍杀，比较好用的技能，但不一定要最高，求个技能加成，3 级足够。

ヘビィブロウ 吹飞技能，没大用处，能不能打倒还是个问题。

LINK技

龙卷斩り 超级好用的 LINK 技能，像个陀螺似的跟着主人公转阿转，敌人就这么给转死了……

アイアンスキン 钢铁皮肤！所有攻击伤害 1！没大必要，本身就血多防高，不在乎这个。

ダブルアタック 两人同时攻击一个人，双倍攻击外加附属伤害，威力很大哦，不过能不能打到还是个问题……

守护灵兽晶唤 不厚道的技能，炎属性魔法攻击……居然是魔法的！

被动技

アタック强化 攻击力强化，实实在在的技能！

ディフェンス强化 防御力强化，同样实在。

レジストファイア 炎属性上升，很好用。

アーマークラッシュ 被攻击者防御力下降，等级越高下降防御越多。

评价 很强的角色，升级只要强化体力和筋力，龙族专用装备防御力高的离谱。虽然命中有点问题，不过 10 下里面 3 下一定会中的！技能上可以考虑加攻击的龙卷斩和回转斩，也可以考虑都给被动技能，只学 1 级龙卷和 1 级回转，这样又是强化本方攻击力又是扒衣服减低对方防御力，BT 龙啊！

沃鲁克 ヴォルグ

通常攻击

狼牙风风拳，不过只有 2HIT。

特殊技

クイックステップ 超高速移动，感觉和吃了兴奋剂差不多……

必杀技

フライングクロー 突击技能，外带吹飞效果，不过很一般，1 级足够。

ガトリングパンチ 机炮拳，比主人公的サウザンドスラスト更加强悍的攻击技能，不过考虑他的 SP 不多，适当学一下就行，求个技能加成，6 级吧。

LINK技

デスムーンサークル 围着主人公跑，遇到的敌人统统踢飞，同样感觉和服用兴奋剂一样……

ダブルタックル 两人突进攻击，不好用，还不如原地砍来的舒服。

ドリルクラッシャー 回转突击，距离够长的，外带吹飞效果，用来逃跑开路的时候一流。

守护灵兽晶唤 洛山群狼拳~无属性物理攻击，不过初期很不好用。

被动技

气合い 对应当前 SP 提高攻击力，很不错的技能！

ファストムーブ 提高两个人的移动速度，不论追打还是逃跑都很好用。

ラッキーストライク 对应连击提高必杀率，一般般的技能。

カウンターアタック 自动反击，效果不错但初期不好用。

评价 速度一流，攻击命中都不错，升级点数可以加在体力和筋力上，适当增加一些器用来确保机炮拳的命中率。技能上攻击技能只要求机炮拳，剩下的加在被动技能上，气合真的是个好技能啊！

玛奥 マオ

通常攻击

小太刀二连斩

特殊技

幻影脚 冲刺过程完全无敌

必杀技

火遁の术 火属性魔法攻击，后期不错，但早期太垃圾了……

クナイ投げ 物理属性攻击，和连射差不多类型，很好用。

LINK技

忍法爆裂人形 陷阱技，设置一个人偶，碰上以后会爆炸，炎属性伤害，威力一般，但那个人偶真的很可爱……

分身の术 顾名思义，使用分身攻击敌人，很有用的技能！因为分身攻击力同时算物理和魔法的，因此伤害很大。速度也很快，推荐。

影渡りの术 瞬间移动到主人公身边，对其周围敌人进行魔法属性吹飞攻击，虽说作为逃跑技，但这个吹飞的距离也太近了……

守护灵兽晶唤 物理无属性攻击，附带诅咒效果。同样要高级才好用。

被动技

见切り 提高回避率，很有用的技能，尤其是器用高了以后。

毒の刃 两人攻击时附加毒属性伤害。超级阴险但非常好用的技能，因为本作的 BOSS 不会解毒的！

かすみの术 瞬间移动回避敌人攻击，有概率发动，而且移动距离也有限。具有观赏性的技能，不过……还是不如无影脚实惠。

空蝉の术 致死攻击无效！很有用的技能！第一次发动概率强制为 95%，但随后发动概率有所下降！不过不用学多，1 级就够了。

评价 速度型角色，升级点数可以强化器用，同时外带攻击和魔法，体力可以不加或者少加，逃跑的时候就用无影脚。和狼人不同，更多参与的是辅助进攻，所以加点上面偏向辅助，只要求 10 点毒刃，10 点分身术，然后 6 点小飞刀就足够了。打法也很简单，主人公吸引人群，然后一个无影脚跑到敌阵后面发动 LINK 技……真轻松。

凯奈尔 カイネル

通常攻击

居合斩，2HIT 攻击

特殊技

零式刀技 月影牙，跑动过程中附加物理伤害。

必杀技

一式刀技 月下乱舞：很好用而且很华丽的招数，360 度分身攻击，威力大，连斩数多。推荐。

二式刀技 残月一闪：突进攻击，威力同样很大，同时对命中率有补正。不过缺点也大，收招太慢了……

LINK技

一式连技 双月波：速度和威力并存的一招！绝对推荐，而且学到满，可以用这个来清场了。

二式连技 月光断：朝主人公方向移动攻击，神挡杀神，佛挡杀佛。

三式连技 半月斩：半月形范围攻击，不如上面两招来的好用。

守护灵兽晶唤 圣骑士团召唤，无属性物理攻击。

被动技

アタック强化 攻击力强化

見切り 回避率提高

スタン 武器攻击附带麻痹效果,看着办,个人爱好的问题。

チェインパワー 对应连击数,提高攻击力。

评价 这是一个屠夫!人物升级除了知力什么都能加,必杀技方面主修月下乱舞,LINK 技的话在双月波和月光断里面 2 选 1,练到 10 都可以清场,双月波的速度比较快。有多余点数给被动技能,什么都能加的。顺带一提,不用担心这人的 SP,因为他的三级武器和专用装备都附带了 SP 吸收属性的。

库比特 クピード

通常攻击

竖琴弹奏,2HIT

特殊技

ピースソング 和平之歌,范围内敌人战意丧失(莫非是唐僧版 ONLY YOU)

必杀技

连射 同上

スパーク 同上

LINK技

スローメロディ 范围内敌人 SLOW,垃圾技能,完全没用的说。

ライトニングマーチ 物理雷属性贯通攻击,如果不是雷属性的话,这招会很好用。

サンターリング 雷属性魔法环,同冰环一样,速度快很好用

守护灵兽晶唤 召唤树精,无属性魔法伤害,附带混乱效果,1 级就很好用了。

被动技

レジストサンダー 雷属性耐性上升

レジストマジック 魔法抵抗

瞑想 SP 恢复速度上升

对空射击 同样是鸡肋。

评价 加入的时候已经快终盘了,没多少时间用。技能本身分魔法和物理,学雷魔法的话当法师用,他的雷可比主人公的强多了,不用蓄力。学连射可以当弓箭手用,比较平均的人物,所以加点也可以很平均的加。

卡片收集

本作敌人是有卡片的,佩带以后减少这个敌人 1/2 的攻击伤害,但是也可以交给皮奥斯,完成怪物图鉴。完成不同收集是有奖励的。

卡片收集数10 ほしの子の圆盘(必要等级 1,魔法力+12)

卡片收集数200 魂の书(提高最大 SP,提升量=卡片总量的 1/10)

卡片种类收集数100 サバイバルブック(提高最大 HP,提升量=卡片总量 1/20)

全部276种卡片收集 贤者の书(提高攻击力,提升量=卡片总量的 1/10)

武器合成

本作中武器不能购买,唯一提高的方法就是合成!合成的法则就是自身基础材料+属性材料(高级以后为指定材料)+其他材料(高级武器同样是指定材料),打造属性武器的时候务必加入属性材料哦!!

每个人的基础材料分别对应是:

シオン ミスリル

エルウィン ユーツリー

リュウナ 圣水

ラザラス 龙のウロコ

ブランネージュ 魔晶石

ヴォルグ 兽の牙

マオ 忍び石

イネル 玉纲

クピード 天马のたてがみ

在了解了基础材料以后,还要了解一点,武器的升级也是需要主人公达到一定等级的,2 级武器没要求,3 级武器要求主人公达到 20 级,4 级武器要求主人公达到 40 级,特殊武器要求主人公等级达到 50 级!

最后,要留意的是武器改造不可逆!改变属性只能在矮人锻造屋才可以做到,至于怎么做需要什么东西,其实很简单,问问矮人就可以了~

シオン

1级	バスタードソード	-
2级	サンダーブリンガ	バスタードソード+ミスリル+トルマリン+其他
	チルドリフター	バスタードソード+ミスリル+溶けない冰+其他
	スティールスライサー	バスタードソード+ミスリル+セラミックス+ダークマター
3级	ブレイズリミッター	スティールスライサー+ミスリル+ファイアクリスタル+其他
	ウインドカッター	サンダーブリンガー+ミスリル+エーテル+其他
	シャドウスラッシャー	チルドリフター+溶けない冰+ミスリル+ダークマター
4级	アイスディバーサー	シャドウスラッシャー+ミスリル+溶けない冰+其他
	ライトニングフェンサー	ウインドカッター+ミスリル+オリハルコン+トルマリン
	ストーンクラッシャー	ブレイズリミッター+ミスリル+セラミックス+其他
	ソウルブレイカー	ブレイズリミッター+ミスリル+ダークマター+其他

エルウィン

1级	ロングボウ	-
2级	旋风の弓	ロングボウ+ユーツリー+エーテル+其他
	雷鸣の弓	ロングボウ+ユーツリー+トルマリン+其他
	冰雪の弓	雷鸣の弓+ユーツリー+トルマリン+溶けない冰
3级	破魔の弓	雷鸣の弓+ユーツリー+ミスリル+オリハルコン
	狩人の弓	旋风の弓+ユーツリー+ミスリル+ダークマターorオリハルコン
	冰河の弓	冰雪の弓+エーテル+溶けない冰+ユーツリー
4级	稻妻の弓	破魔の弓+ユーツリー+トルマリン+其他
	吹雪の弓	冰河の弓+ユーツリー+溶けない冰+ダークマター
	魅惑の弓	破魔の弓+ユーツリー+エーテル+其他
特殊	必杀の弓	狩人の弓+ユーツリー+ダークマター+其他

リュウナ

1级	スタッフ	-
2级	喜びの杖	スタッフ+圣水+エーテル+其他
	热血の杖	スタッフ+圣水+ファイアクリスタル+其他
	哀しみの杖	スタッフ+圣水+セラミックス+其他
3级	户惑いの杖	喜びの杖+圣水+セラミック+ファイアクリスタル
	叹きの杖	哀しみの杖+圣水+セラミックスorオリハルコン+エーテル
	怖れの杖	热血の杖+圣水+ダークマター+セラミックス
4级	安らぎの杖	叹きの杖+圣水+オリハルコン+溶けない冰
	爱おしみの杖	安らぎの杖+圣水+ミスリル+オリハルコン
	惊きの杖	户惑いの杖+圣水+オリハルコン+溶けない冰
	怒りの杖	惊きの杖+圣水+ミスリル+ダークマター

ラザラス

1级	アックス	-
2级	レッドアックス	アックス+龙のウロコ+ファイアクリスタル+其他
	ブルーアクス	レッドアックス+龙のウロコ+ファイアクリスタル+溶けない冰
	イエローアクス	アックス+龙のウロコ+トルマリン+其他
3级	ヒートアックス	レッドアックス+龙のウロコ+魔晶石+ファイヤークリスタル
	コールドアックス	ヒートアックス+龙のウロコ+ファイアクリスタル+溶けない冰
	ショックアクス	コールドアックス+龙のウロコ+溶けない冰+トルマリン
4级	バーニングアクス	ヒートアックス+龙のウロコ+ファイアクリスタル+ミスリル
特殊	ヘビーアクス	バーニングアクス+龙のウロコ+セラミックス+其他

ブランネージュ

1级	ワンド	-
2级	アメジストワンド	ワンド+魔晶石+ファイアクリスタル+其他
	カーネリアンワンド	ワンド+魔晶石+トルマリン+其他
	エメラルドワンド	ワンド+魔晶石+溶けない冰+其他
3级	アイスワンド	エメラルドワンド+魔晶石+溶けない冰+其他
	クリスタルワンド	カーネリアンワンド+魔晶石+セラミックス+其他
	パールワンド	アメジストワンド+魔晶石+エーテル+セラミックス
4级	サファイアワンド	アイスワンド+溶けない冰+ダークマター+魔晶石
	ルビーワンド	パールワンド+魔晶石+ファイアクリスタル+其他
	トパーズワンド	クリスタルワンド+魔晶石+ダークマター+トルマリン

在现今 S.RPG 类型游戏逐渐没落的情况下(这里要除去超强的冷饭系列"超级 XXX 大战"不算),ATLUS 推出的这款新作——斯特拉诸神,其独特的世界观、新颖的系统和引人深思的情节,都值得玩家去细细品位,在这里推荐给所有喜欢玩 S.RPG 游戏的读者们。

■机种:PS2 ■厂商:ATLUS ■类型:S·RPG ■发售日:10.28 ■文:暗/牛蛙 ■责编:牛蛙

STELLA DEUS
斯特拉诸神

雷巴大陆
自古以来,这里就是一片被一种喻为"虚雾之海"的白色恐怖所笼罩着的大地。
被"虚雾之海"吞噬的世界会化为一片白尘。
不久,一切都将化为乌有。
"虚雾之海"将会带来突如其来的真正末日。
人们被绝望摧残着,恐怖夺走了人们的理性。
丧失理性的人们极其残暴。
雷巴大陆就此变成了人间地狱。

但就在这持续已久的地狱中,射进了一道光芒。
这道光就是艾库威教。
"神的愿望就是毁灭一切。
只要是能够静静地接受灭亡命运的人,
神将会把他召唤到自己的身边。"
这样一种所谓"安详的终结"的思想被不断传播。

这种思想虽然把人们从恐怖中解放了出来,
但也同时夺走了希望。
放弃希望,失去干劲的人们,
直到神所希望的"安详的终结"到来的那一刻为止。
每天都只是毫无作为地虚度光阴。
直到一个名为迪古尼斯的男子出现后。

被称作霸王的这名男子,组织了军团。
灭掉了统治大陆的神圣佛鲁纳雷王国,
接二连三地虐杀了没有活力的人们。
大陆陷入混乱,人们被新的恐怖所折磨。

而现在
新的威胁,即将来到主角的村庄。

斯菲达

琳

序章

在一个宁静小村，名为斯菲达（スフィーダ）的少年正挥舞着手中的双剑向着木桩砍去，不知疲倦的训练着。

贝塞："你还真能不知厌烦的一直练下去啊。"

名为贝塞（ヴィゼ）的男子与斯菲达聊了起来。为了阻止虚雾之海的侵蚀，身为炼金术士的贝塞经常四处奔波，希望能用自己炼金术的知识拯救世界。斯菲达虽不知炼金术如何拯救世界，但也希望自己的剑术能给这个令他敬佩的人带来帮助。就在二人说话途中，村里传来一声尖叫，一群打扮诡异的人走了过来。

贝塞："看来你的剑术可以派上用场了。"

经过一翻战斗，二人将敌人全部击倒。之后两名首脑级人物出现，并自报出了来历…

古罗瓦鲁："我的名字是古罗瓦鲁（クロワール），末世的豪杰——霸王迪古尼斯（ディグニス）大人的忠实家臣。"

艾奇多娜："同样是霸王迪古尼斯大人的仕从，艾奇多娜（エキドナ）。"

关于霸王军斯菲达也有所耳闻，血气方刚的他经不住艾奇多娜的挑衅冲了过去，但被轻易击倒。此时迪古尼斯默默的出现，仿佛感受到这种霸气一般，古罗瓦鲁和艾奇多娜转过身恭敬的鞠了一躬，并向贝塞说明了来意。为了实现迪古尼斯的理想，他们需要如今已失传的古代鲁基米亚王国的秘术——炼金术，听到了贝塞的传闻后，来此让他加入霸王军，眼看情势不利的贝塞也只好答应了这个要求。在一旁的艾奇多娜捡起斯菲达掉下的剑，注意到了刻在剑上的文字……

艾奇多娜："这个文字是……这把刀给小朋友你用太浪费了。我会好好使用的你就放心吧。"

虽然斯菲达很不甘心，但技不如人

的他也只能把这把父亲留下的刀让给了艾奇多娜。同时，他也牢牢记住了贝塞的话……"变强吧，变得更强！更强！"

序章流程

★水门の村ポルタ

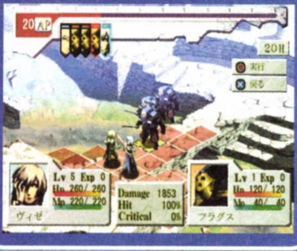
己方人员：主角、贝塞

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV1 士兵×3

过关奖励：堅の木の小靴/快气の种

贝塞的魔法可一次解决一个敌人，本战与之后主角等级无关，不用着重让主角取得经验。



第一章　即将失去颜色的世界

自那之后过了2年，霸王军在贝塞炼金术的帮助下，势力越来越大。在首都巴拉久，霸王军的重臣举集在王之间，向迪古尼斯汇报如今的情况。虽然艾库威教团的教主露梅（ルーメン）已被霸王军幽禁，可教徒们并没有反抗的意识。比起这个，迪古尼斯更在意反抗军的动向，负责追查反抗军的是霸王军中最疯狂残忍的人——瓦伊巴（ヴァイパー）。

瓦伊巴："那个…希望能再给我点时间，那个男人的尾巴很难抓住，以为他跑到了这里可却从那边出现，真是跟老鼠一样。"

古罗瓦鲁："那是因为你很容易就被他搅乱了。果然这个任务对于你来说太重了。"

瓦伊巴："给我闭嘴！他的动向我已掌握，而且我还有个秘策，毫无疑问可将他一网打尽。"

古罗瓦鲁："呼……我倒想听听你所谓的秘策。"

瓦伊巴："秘密的计策才叫秘策，谁会告诉你。而且只要我杀了那个人，就会把露梅给我吧。我可是为了这个才努力的"瓦伊巴奸笑着。

迪古尼斯："给你吧。"

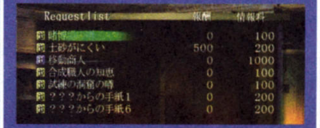
瓦伊巴："嘿嘿嘿……谢了。"

这时贝塞走了进来。为了尽快收集精灵之力，以此用炼金术士拯救步向毁灭的世界，他安排了斯菲达所在的狩猎队向南方托奥鲁地区出发……

追随着贝塞的斯菲达成为了霸王军一支精灵狩猎队的队长，与古雷（グレイ）、阿德尼斯（アドニス）两名同伴一起狩猎精灵。但本性善良他在狩猎中放跑了一支精灵，为此与对任务忠实执行的古雷发生了小争执。有传闻说世界的崩坏正是因狩猎精灵开始，斯菲达和阿

第一章流程

自由行动时可先在工会收得僧侣メルカトル为同伴，主角升至LV3之后可以完成"赌博场"任务收得新同伴铁拳ゴディ。



★エウメネイア丘陵

己方人员：主角+其余2人

胜利条件：击倒全部精灵

敌：LV1 精灵×6

过关奖励：快气の种×2

古雷和阿德尼斯会在第二回合时出现，注意精灵的攻击魔法拥有较高的杀伤力。

战斗结束后古雷（LV1）和阿德尼斯（LV1）加入队伍。

★石窟の村 サクスウム

己方人员：主角+其余4人

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV2 盗贼/LV2 斧兵 2/LV2 战士×3/LV2 士兵

过关奖励：ハーブ/快气の种×2/アンチドーテ

注意LV2的士兵拥有暗黑的EZ，靠近他的己方人员会处于暗黑状态。

★石窟の村 サクスウム

己方人员：主角+其余4人

胜利条件：击倒瓦伊巴

敌：LV4 瓦伊巴

过关奖励：ハーブ

瓦伊巴拥有"恐怖"Ez，战斗中一神秘女子前来相助，利用其身上携带的4个恐怖状态回复药来回复。将瓦伊巴的HP减少到一定程度即可获胜。另外，即使击倒他也不会有什么特别事件发生。

瓦伊巴的强力必杀技

此战结束后完成工会任务可收得战士ビューイット与弓使オリアス（LV1）。

★モンターナ台地

己方人员：主角+任意5人

胜利条件：击倒神秘少女（琳）

敌：LV3 精灵×2/LV4 精灵使×2/LV3 枪使/LV4 刀使/LV4 神秘少女

过关奖励：冷彻名言集/アイウォッシュ/快气の种×2

琳由于所处位置较高，再加上很大的攻击范围，务必将其他敌人消灭之后再上山靠连携攻击解决她。

古雷和阿德尼斯的特殊连携攻击发动

战斗结束完成任务可收得新同伴斧使ボルケ（LV3）和枪使ク-ゼ(LV3)。

★モンタ-ナ台地

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒瓦伊巴

敌：LV4 士兵×3/LV4 僧侣/LV4 炼金术士/LV4 弓使/LV4 战士×2/LV6 瓦伊巴

过关奖励：ハ-ブ/快气の种/ブレイブリ-

瓦伊巴还是拥有恐怖的 Ez 能力，装备了恐怖防御特技的角色可以直接与他近战(当然防御力要够高)，让炼金术师和弓使用远程攻击也能起到很好的效果，将瓦伊巴 HP 减少到一定程度即可获胜。敌方炼金术师拥有 HP 自动回复的 Ez，最好先将其解决。

战斗结束后琳(LV4)加入队伍，商店追加新道具。完成两个任务可收得炼金术师クレメンテ(LV4)和盗贼ゾ-ル(LV4)。

★アルシュ沼

己方人员：主角+任意 4 人

胜利条件：击倒机兵

敌：LV7 机兵 a

过关奖励：逆袭の笼手

机兵的强力光线必杀拔

一开始让赛恩与机兵来回周旋，注意躲避机兵的光线攻击，待众人赶到时再开始攻击。机兵的魔防极低，用魔法攻击可轻易获胜。

战斗结束后赛恩(LV6)加入队伍，完成工会任务可收得刀使フジマル(LV4)。

★トゥ-ラ台地

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV6 士兵×3/LV6 枪使×2/LV6 炼金术士×2/LV7 士兵

过关奖励：ハ-ブ/快气の种 3

敌人都会主动进攻，在原地等待他们过来之后逐个消灭即可。

★トゥ-ラ台地

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒瓦伊巴

敌：LV7 铁拳×2/LV7 僧侣/LV8 僧侣/LV7 弓使/LV8 弓使/LV7 士兵/LV8 士兵/LV8 瓦伊巴

过关奖励：快气の种 4/快气の实/勇者の纹章/アンチド-テ

这次瓦伊巴的 Ez 范围增加至 8 格，己方务必装备“恐怖防御”。

第一章结束后商店物品追加，试练洞窟可前往第 25 层。

德尼斯都开始对狩猎这种非人道的行为产生迷惑。不过烦恼也没有用，众人只能继续当前的任务，向南方前进。

来到了石窟村萨克斯乌姆，遇到了进攻此村的瓦伊巴。这个下三滥的家伙正要杀一个已向他求饶的妇女。

斯菲达：“你在干什么！快把斧子放下！”

瓦伊巴：“是……我放下了。”

瓦伊巴确实放下了斧子——一斧劈死了妇女。古雷认出了他是霸王军的将军，考虑到他们自身的立场，让斯菲达不要与他冲突。可正义感强的斯菲达无法原谅瓦伊巴的行为，拔出了双剑。在战斗中，于序章出现过的女子也加入了战团。瓦伊巴认出了这名女子的身份，脑子里想出了个计策，之后装起肚子疼，一溜烟就跑了。战斗结束，少女询问斯菲达为什么要狩猎精灵。正当斯菲达奇怪她为什么会知道此事时，少女匆匆离去…

离开了萨克斯乌姆，三人来到莫塔娜台地，继续狩猎精灵的工作。对做这种事情，斯菲达越来越苦恼，但相信贝塞的他也只能继续做下去。此时刚才帮忙的少女出现在山崖上，得知斯菲达依旧在狩猎精灵后，带着人马攻向了三人。

战斗结束后，少女再次问斯菲达为什么狩猎精灵，当得知是为了用炼金术防止虚雾之海的侵蚀时，她显得十分激动，认为正是因炼金术狩猎精灵才会加速了沙漠化，导致失去了精灵力维护的世界开始崩坏，它只能毁灭世界而不会拯救世界。既使世界真的被拯救，也不会是真实而只是虚伪的世界。同时少女还说贝塞明知如此却还在利用斯菲达，激动的斯菲达砍掉了缚住少女的绳子，让她赶快离开……

斯菲达：“我没什么可再和你谈的了。”

琳：“…我的名字是琳，精灵使。世界是可以被拯救的，只要能打开精灵之门的话。”留下这句话，琳悄然离去。

三人回到村庄休息，而斯菲达则因为听了琳的一番话后决定去找贝塞问清真相。离开村庄还没走多久，阴魂不散的瓦伊巴带着手下找上门来，战斗一触既发。虽然三人也都不弱，但无奈敌人源源不断的出现，很快便打得精疲力竭……

瓦伊巴：“你们已走投无路了。”

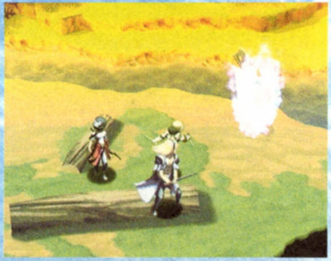
???：“那可正好呢，因为我也有事要找他们这些精灵狩猎队。”

一名白发帅哥和混杂着精灵使的反抗军成员及时出现，将瓦伊巴团团围住。瓦伊巴见情势不利，与部下一起灰溜溜的离去。白发帅哥名为赛欧，是被霸王军消灭的神圣佛鲁纳雷王国（神圣フォルナ-レ王国）的王子，如今是与霸王军战斗的反抗军首领。虽不知为了什么，但赛欧希望三人与他走一趟，并承诺只要不抵抗就不加害于他们……

另一边，瓦伊巴派手下跟踪赛欧得知了反抗军的躲藏处，可是他现有的兵力不足以战斗，于是带着人马离去，等兵力充足后再回来一决胜负。三人被带到了精灵使的村子，在此得知琳是精灵使一族的公主，并从长老处得悉了他们一族相传的传说。在古代，精灵使之长玛尼王为拯救世界向统率着司掌世界四大力量的精灵寻求方法，从中创造了精灵之门，召唤出了大量精灵。在精灵们的力量下，虚雾之海被击退，新的大地出现在人们面前。如今要拯救世界就要再次打开精灵之门，为此要先击败带来混乱的霸王，所以精灵使一族同赛欧结盟。长老希望三人以后停止狩猎精灵，以此作为释放他们的条件。斯菲达需要考虑的时间，而这段时间内三人继续被软禁在了村子里……

没过多久，瓦伊巴招集了足够的兵力，并从贝塞处借来了刚完成的炼金术兵器——机兵哥雷，向反抗军进攻。在机兵的力量下，反抗军节节败退。不得已的情况下，琳以释放三人为条件，希望他们协助对付霸王军。战场上，机兵轻易消灭了几名反抗军，准备杀向赛欧，好在众人及时赶到，一起攻向机兵。

消灭机兵后，就剩下瓦伊巴的部队。为了结束战斗，众人与赛欧一起向瓦伊巴的本阵展开突袭。战败的瓦伊巴不甘心失败，自言自语的说要让手中的斧子赐与他力量，结果反被斧子力量反噬而死……正当惊讶的斯菲达要上前捡起斧子时，赛欧及时制止了他，说这可能是受诅咒的武器，触摸它的话也许会有威险。于是这把斧子就这么留在了大地上，成为了瓦伊巴的墓碑。



虽然战斗胜利，但看到机兵的恐怖力量后，斯菲达再次加深了对贝塞的疑惑，决定去礼拜堂找他问个清楚。而琳为了寻找精灵之门，也决定与他们同行。而塞欧为了救出被囚禁在礼拜堂的恋人露梅也加入了队伍，一行五人向艾库威教礼拜堂前进……

迪古尼斯

第二章　赎罪的圣女

礼拜堂中，被囚禁的露梅虔诚的向神祈祷。面对这种行为迪古尼斯显得十分不屑。

迪古尼斯："安详的终结永远也不会来到，因为会毁灭这个世界的是我。人类做出的罪孽必需要用人类的双手来补偿。"

露梅："我们人类的罪孽就是违背了神，神为此而叹息。"

迪古尼斯："所以要将我们毁灭？可笑！我是不会就这么顺从神的意识的。"

露梅："你这样的存在不是神期望的，总有一天你会受到神的惩罚吧。"

迪古尼斯："求之不得。神不值得畏惧……罢了，始终你们崇拜的神也只是种偶像，你就在这里好好看看事情的始末和那'毫无安详的终结'吧…哈哈……"

向礼拜堂前进的众人来到一个村庄，遇到了被艾奇多娜雇佣的杀手杰依德。他正指挥着一群人围攻一个大汉，似乎要夺取什么东西，斯菲达立刻拔刀相助。击退杰依德后众人得知所救者名为加兰特（ギャラント），之所以被追杀是因对方想夺走他手中类似神器的斧子，斯菲达由此想到了瓦伊巴的斧子，并告诉了加兰特，原来瓦伊巴所持的正是加兰特一族被盗的神器。加兰特本想立刻去取回神器，但当听到琳提及精灵之门的事情后，便决定加入队伍帮助斯菲达一行。

很快众人来到一条只有部分王族才知道的秘密通道，由此可通向礼拜堂，而一群带着面具的黑衣人却如鬼魅般出现……好不容易击败了这群名为暗黑兵的敌人，众人开始讨论这群人的来历，赛欧

第二章流程

本章开始时可以先将工会出现的新任务完成，之后再前往剧情战斗地点。

★水边の街ヒュードル

己方人员：主角+任意 4 人+谜之男

胜利条件：保护???（谜之男）

敌：LV8 枪使×2/LV8 僧侣×2/LV8 斧使×2/LV8 弓使×2/LV8 盗贼×2/LV9 杰依德

过关奖励：快气の种×2/明度全集/アイウォッシュ/五轮の卷物/快气の实/タリスマン

一开始控制谜之男从水中前进与己方汇合，高台上的弓使必须先解决掉，不必与杰依德纠缠，击倒一定数量的敌兵后即可获胜。

战斗结束后谜之男加兰特（LV8）加入。

★废村　エヴァレイト

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV9 士兵×4/LV9 战士/LV9 盗贼/LV9 刀使/LV9 炼金术士

过关奖励：快气の实/アイウォッシュ×2/水晶の瞳

本关敌人能力一般，几乎没有什么难度，注意敌人的 Ez 即可。

战斗结束后商店追加新商品。

★フォルナーレ离宫迹

分支选择：

·选择第一项"休もう"为战斗 A

·选择第二项"先を急ぐ"为战斗 B

★战斗 A

己方人员：主角+任意 3 人+琳+阿德尼斯

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV10 暗黑兵×7

过关奖励：快气の实/アイウォッシュ/金のりんご/不屈の魂

琳和阿德尼斯本战强制参加，且一开始处于敌人包围中，主角等人要尽快与其合流。本战的全部敌人都拥有暗黑 Ez，己方全员需装备猫の泪或者暗黑防御特技。

★战斗 B

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV10 暗黑兵×8

过关奖励：快气の实/リングメイル/金のりんご/不屈の魂

与 A 相比本战只是多了一个敌

人，但是己方人员开战时都在一起，且敌人都没有暗黑的 Ez 能力，相比战斗 A 更简单一些。

★パラージュ城　地下水路

己方人员：主角+任意 4 人+迪亚

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV11 暗黑兵×7

过关奖励：快气の实/逆袭の笼手/阿修罗刀/バーディック/ハープ

提亚的能力不错，一时半会儿不会有太大危险，不过己方还是尽快与其回合的好。本战的所有敌人都持有暗黑的 Ez 能力，猫の泪或者暗黑防御必备。敌人的特技和连携攻击很强，尽量将敌人吸引过来逐个击破。

战斗结束后工会出现不少新任务，完成之后再前往发展剧情。

★エクウエ礼拜堂への桥

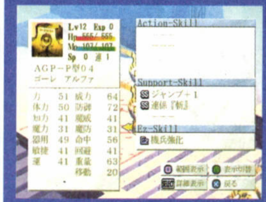
己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV12 机兵 a×6

过关奖励：快气の实×2/成金かまロ/细身の剑/ブロンズメイル/骑士勋章

艰难的一战，敌人全是攻击力很高的机兵，本战以魔法攻击为主，一定要携带大量 MP 回复道具以保证 MP 够用。机兵的特技攻击为 5 格范围，在行动时务必先算好机兵的行动范围，不要被其光线特技击中。



◀拥有机兵强化 Ez 的机兵务必最先将其击破

战斗结束后可以在大地图稍作调整再进入战斗。

★エクウエ礼拜堂　2 阶

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒贝塞

敌：LV12 机兵 a×2/LV13LV12 机兵 a×3/LV18 贝塞

过关奖励：银/トレントの杖/ライフジャケット

先将左右两旁的机兵消灭，然后把贝塞前方的三个机兵中的任意一个战斗即可结束，使用魔法攻击。

◀贝塞能力很强，不用与他正面冲突。

★エクウエ礼拜堂　3 阶

己方人员：主角+任意 3 人+露梅+普利艾

胜利条件：保护露梅和普利艾

敌：LV14 刀使 B×2/LV14 斧使 B×2/LV14 暗黑兵 B×5/LV14 僧侣 B/LV15 杰依德

过关奖励：チェインメイル/サラマンダ-の尾/エデンの实

将杰依德的 HP 削减至 30% 左右即可结束战斗，但他位于战场最上方且不会主动进攻，要想打到他必须击倒途中的敌人，建议最下方的楼梯从任意一边突破即可。露梅和普利艾两者都会 HP 回复魔法，不会有太大的危险。

贝塞

似乎知道些什么。但斯菲达问到赛欧时，他却没有细说……休息过后，众人进入地下水道。下水道中一名叫提亚（ティア）的猫女正在和暗黑兵战斗，斯菲达等人连忙去帮忙。

战斗过后，提亚不辞而别，而暗黑兵们又再次出现，恋战也不是办法，众人也跟着逃出了下水道，来到了目的地——诺克斯教礼拜堂。而此时露梅所在房间里，一个神秘的声音正在和她对话。

???："那个男人开始行动了，哼哼……看来他对你还挺热心的。"

露梅："……"

???："把你救出来的话，争斗会再次开始，破坏与杀戮的暴风将袭向这个国家。"

露梅："神向罪孽深重的我们叹息，对我们判下了安详的终结，我们只有等着它的到来。"

???："安详的终结?可笑，为此我们诺克斯会做些什么你也应该清楚，神从没期望过这种事。"

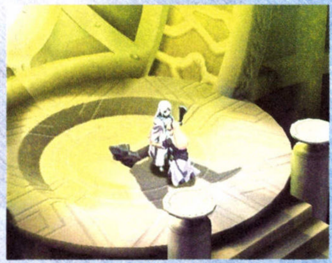
露梅："不，神向着步向毁灭的人们伸出了拯救之手，我们要再次相信神的教诲，以此从被称为虚雾之海侵蚀的恐怖中获得解放。我坚信安详的终结才是神的意志。"

???："愚蠢的人类不是已放弃了那个安详的终结了吗。天真！对于愚蠢的生物来说安详的终结太宽容了……"

???："你就好好祈祷吧，对于面向人类的你，神的声音是不会传达的。哈哈哈……"

众人来到了礼拜堂，令人惊讶的是本应神圣的教堂如今已堆满了各种炼金器材。在教堂中央，贝塞正热心的进行炼金术的研究。斯菲达将自己的疑惑说了出来，但贝塞对此却不以为然，他明知狩猎精灵会加速沙漠化，依然要继续这个工作，并打算将抽取出的精灵力用炼金术做成一个抵御虚雾之海的屏障。之后既使大地因失去精灵而荒芜，在他的炼金术下"区区"一个世界很容易就能再生……看来对于他来说，炼金术要比世界更重要。对于这种没有告诉自己事实而自作主张的做法，斯菲达很不满，恼羞成怒的贝塞终于拔出了武器"……原谅我，斯菲达。无论挡在我面前的是什么人，我都要将他排除！"

战斗途中，礼拜堂开始动摇，见势不对的众人连忙奔向露梅所在的三阶。这次又碰上了被雇来看守露梅的杰依德……战败的杰依德再次溜掉。而见到露梅后的赛欧十分激动，几乎跪在了她的面前（寒……是恋人还是奴隶啊）。在追兵到来前众人与露梅一起逃离了礼拜堂，回到根据地。



第三章流程

本章开始时赛恩离队，普利艾(LV14)加入队伍，商店追加新商品，试练洞窟可前往 30 层。

分支选项：

1、选择第一项"ああ。おまえを倒して刀を取り戻す！"进入战斗 A

2、选择第二项"觉悟?仆はただ刀を取り戻したいだけだ"进入战斗 B

★交易都市　ベルナ战斗 A

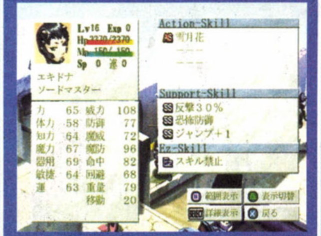
己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒艾奇多娜

敌：LV15 士兵 B×3/LV15 炼金术士 B×2/LV15 刀使 B×2/LV15 僧侣 B/LV15 盗贼 B×2/LV16 艾奇多娜

过关奖励：快气の实×2/ブレイブリ–/リラクゼ–ション

本战中敌人的装备和特技都比前一章要强化不少，最好之前先在试练洞窟练练等级。战斗中将艾奇多娜的 HP 减至 600 以下即可结束战斗，由于艾奇多娜拥有反击 30%的技能，建议用弓和魔法对其进行攻击。



★交易都市　ベルナ战斗 B

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV15 士兵 B×3/LV15 炼金术士 B×2/LV15 刀使 B×3/LV15 僧侣/LV15 盗贼 B×2

过关奖励：快气の实×2/ブレイブリ–/リラクゼ–ション

选择战斗 B 除了不会与艾奇多娜战斗以外，本来是艾奇多娜的位置变成了一个手持"恶食"的刀使，胜利条件也变成击倒全部敌人。

★アステュヴィルの街

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV16 暗黑兵 B×9

过关奖励：快气の实×2/リラクゼ–ション/钢の枪/司祭帽/元气の实/银のアンクレット/烧けた壶

敌人全部是 2 级职业的暗黑兵，但是 HP 方面都相对较低，多多利用连携攻击和必杀技可以轻松获胜，简单的一战。

阿德尼斯发动强力魔法攻击

★埋もれた街　スブメル

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV17 暗黑兵 B×9

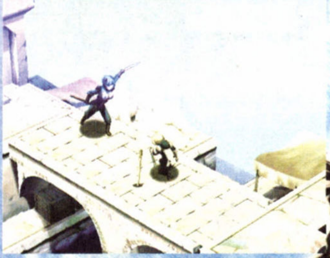
过关奖励：快气の实/元气の实/暗の衣/钢の槍/银のアンクレット/跳跃の本/鹰の目

与上一战相同，敌人全部都是暗黑兵，只是等级方面都高了一级而已，轻松的战斗。本关的地形全部为沙地，移动时消耗 AP 会增加，最好装备上地形消耗无视的特技。

本战结束后商店追加新商品。工会也会新增不少任务，务必完成。

第三章　黑暗的胎动

被救出的露梅本不想引导人们去争斗，但眼看赛欧报仇心切她也只好答应。在露梅的人格魅力下，反抗军士气大升。如今斯菲达等人已回不了霸王军，于是决定与琳一起去寻找精灵之门来拯救世界。露梅似乎对此有点在意，于是派自己贴身普利艾去监视他们……就这样，一行人告别赛欧，向精灵之门所在地——古代玛尼王国的首都利鲁特前进。



来到了交易都市贝鲁娜，在这里众人与艾奇多娜不期而遇。为夺回父亲留下的爱刀，一雪当年之耻，斯菲达拔出了双剑……虽然斯菲达的剑术有了不少提高，但还是艾奇多娜略胜一筹，欣赏斯菲达实力的艾奇多娜并没有下杀手扬长而去。与此同时，身在反抗军大本营的露梅依旧在虔诚的祈祷。这时迷之声音再次回响在室厅里，说露梅的行为给了没有反省生命的人类生存的勇气，违背了神的意志……并认为斯菲达一行对于神来说是种阻碍。

露梅："我已派人监视他们了。"

???："依旧是那么宽容。"

露梅："什么意思？"

???："也罢，我虽不认为那个小女孩能拯救世界，但这也是我们诺克斯的任务。我去看看状况。"

露梅："等等！还没有向他们下手的必要！"

???："果然，神的意志不是安详的终结。"

声音已经远去，空旷的室厅里只留下陷入沉思的露梅和莫明其妙的赛欧……

★ゼルト沙丘

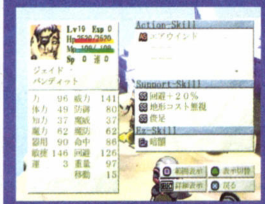
己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒杰依德

敌：LV18 战士 B×2/LV18 弓使 B×2/LV18 僧侣 B×2/LV18 斧使 B×2/LV19 杰依德

过关奖励：快气の实×2/アイウォッシュ/金のりんご/不屈の魂

本战中敌人的武器、防具全部强化为 LV5–LV6，如果有防具入手或武器入手之类的技能就可以大肆搜刮一番了。由于本关地形还是沙地居多，近战的人往往在移动中就将 AP 消耗了，以弓和魔法为主要攻击手段就能有效的避免此问题。



◀杰依德回避力很高，使用魔法攻击效果较好。

击败杰依德后出现分支选项

1、わかってるよ。そんなつもりはないさ

2、でも、こいつは金で何でもするやつだよ

建议选择第二个选项，这样在之后才可以让杰依德加入。

本战结束后试练洞窟可以前往 35 阶，且工会有新任务出现。

★ベフィ沙漠

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒全部敌人

敌：LV19 暗黑兵 B×6

过关奖励：快气の实/グレイプ/リラクゼーション/プレートメイル/ハチガネ

简单的一战，敌人只有 6 个暗黑兵，呆在原地等待敌人进攻，逐个击破即可。注意拥敌人中用有暗黑兵强化的 Ez，最好先将其消灭。

★名も无き难民集落

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒全部敌人

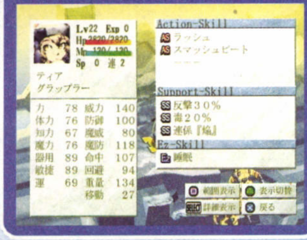
敌：LV20 机兵 b×8

过关奖励：タリスマン×2/元气の实/ターバン

敌人全部为机兵，地形也还是沙地居多，只需在原地待机靠阿德尼斯和琳的魔法攻击即可轻松获胜，当然 MP 回复道具别忘了带。

★マニ王国首都リル1

己方人员：主角+任意 5 人



一行人继续前进，进入了失去精灵而成为荒漠的地区。这里很快就会面临被虚雾之海吞没的危险，不易久留。正当众人要离开时，暗黑兵们已将他们团团围住……由于现处充满阳光的白日，暗黑兵实力大减，不难对付。再往东走，来到了被埋没的街道斯普梅鲁，这也是斯菲达三人最初狩猎精灵的地方。当年这里还是一片嫩绿，如今却因失去精灵而变成了沙漠，面对此景，既使当初对狩猎精灵毫无置疑的古雷也开始有些后悔。来到塞鲁德沙丘，这里的沙漠化更加严重，从这里到目的地最少还需要五天，琳开始担心能否赶的上世界毁灭，但在斯菲达的鼓励下振作起来。

琳："为什么你愿意帮我呢？"

斯菲达："因为我愿意相信精灵之门是存在的……这么说也许会让你生气，也是为了贝塞……那时的贝塞有点不对劲，他一定是把自己困在了炼金术的禁忌里。只要能拯救世界，也许能令他恢复原样。"

琳："贝塞真的是你很重要的人……有点羡慕他呢。"

这时"电灯泡"杰依德很"及时"的冒了出来，并说自己被雇来杀掉一行人。这回要与他决一死战了…… 击败了杰依德，可他死活不说出雇主，虽然斯菲达很想逼他说出来，但被琳劝阻。"被小鬼击败后还要被小女孩同情，看来我也到了该退场的时候了。雇主的事绝不会说，这是我最大的规矩。"杰依德说着从怀里掏出了炸弹。"嘿嘿嘿嘿，你们真的是我的死神呢…拜拜啦！"说完这些话，杰依德扔下了炸弹，消失两人面前……

胜利条件：击倒全部机兵

敌：LV21 机兵 b×7/LV22 提亚

过关奖励：元气の实/银/トレントの杖/ライフジャケット

再次机兵战，本关大多数机兵都拥有强制终了 Ez，所以弓和魔法还是主要攻击手段。将机兵全部击破即可结束战斗，记住不要把提亚击倒。

★マニ王国首都リルト2

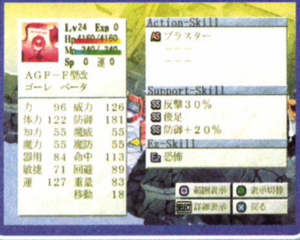
己方人员：主角+任意 4 人+提亚

胜利条件：击倒机兵

敌：LV24 机兵 b

过关奖励：リラクゼーション

本战提亚会暂时加入我方，敌人虽然只有一个，但是其攻防能力都高得惊人，物理攻击对它的效果极其微弱，而且它拥有高达 4160 的 HP，魔法还是本战的主要攻击手段。另外由于其持有恐怖 Ez，己方参战人员务必装备恐怖防御特技。另外，本战最重要的一点——不要让提亚被击倒。



虽然在之前的道路上还能看到些废墟，但在接下来的贝菲沙漠里就真的是一望无际的沙漠了。贝菲在玛尼语中有着恩惠的意思，普利艾说这个名字很合适，因为这里将会是最先被神"召唤"的地方，认为人们能做的就是等待安详的终结。这种消极观点自然令希望拯救世界的琳十分生气，好在斯菲达及时劝住了琳，并向普利艾说出了自己的想法…

斯菲达："神会用安详的终结来拯救人们，但这真的是神所期望的吗？以前父亲说过，当虚雾之海的侵蚀开始时，出现了各种各样的人……断绝自己生命的人，夺去他人生命的人，抢走别人财物的人，什么都不做的人，世界变得一塌糊涂。所以神为了已变得一塌糊涂的人们，赐予了安详的终结。但我想拯救这个世界自体，在大家变得一塌糊涂前令这个世界苏醒，这样神也就不会再期望安详的终结了吧？所以普利艾也不要就这么接受命运，和我们一起令这个世界苏醒吧。"

就在这时，冰冷的声音回响在了众人耳边……一名黑衣红发的女子出现"原来如此，危险的不是小女孩而是小鬼你，这个世界不需要你的思想，消失在黑暗的深渊吧！"随着她的话音，暗黑兵们纷纷闪了出来。现在已是日落，暗黑兵恢复了本来的实力，一场苦战开始……夜晚，琳为白天向普利艾动怒的事道歉，并对斯菲达的想法十分赞赏，谈话中两人的关系仿佛又近了一步。

众人来到一个无名村落时，竟再次遇到了猫女提亚。原本孤独生活的提亚在很早以前被贝塞收留，而贝塞在与视作亲弟弟一般的斯菲达闹翻后心情一直很差。天真的提亚认为只要破坏了精灵之门二人就能和好，这样贝塞就能恢复原样，自己也可和斯菲达成为朋友，于是

她带着一群机兵前来摧毁精灵之门，遇到斯菲达后，她留一群机兵阻挡一行人，而自己则先行一步前往利鲁特。消灭完机兵后，众人也迅速奔向利鲁特，并且及时阻止了提亚的行动。众人终于在这里找到了精灵之门，而看精灵之门后琳并不高兴……也就在这时，虚雾之海到来并且开始吞没遗迹。众人只好留下精灵之门，向远处逃去。

★忘れられた街　ニゼ

己方人员：主角+任意 5 人
胜利条件：击倒全部敌人
敌：LV23 精灵 B×7、LV23 精灵使 B×5
过关奖励：リラクゼ-ション/贤者の衣/贤者の杖/猫の泪/元气の实/クンフ-シュ-ス/司祭帽

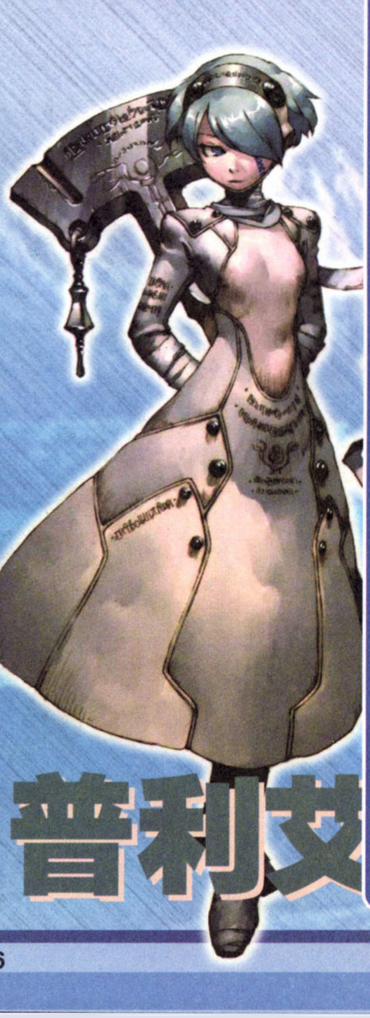
敌人全部都是精灵和精灵使，两者的魔防都相当高，战斗应以物理攻击为主，并且先将有精灵强化能力的精灵使干掉。精灵们的攻击范围都是两格，而且其魔法比较厉害，己方需注意 HP 的及时回复。

◀精灵使的魔法能力很强

战斗结束后试练洞窟 40 阶开放。

★风车の村　アネミュロ

己方人员：主角+任意 4 人+加兰特
胜利条件：击倒全部敌人
敌：LV24 刀使 B×3/LV24 斧使 B×2/LV24 弓使 B×3/LV24 僧侣 B×2/LV24 铁拳 B×2



过关奖励：快气の实×2/マインドヒ-ル/ピュリファイア/元气の实/猫の泪/司祭帽/贤者の衣

本关加兰特强制出战，且一开始就会被敌人包围，进入此战时前最好将加兰特等级练至 25 级左右。战斗开始后让加兰特往下方移动，派出己方僧侣为其回复 HP 即可保证安全。

战斗结束后商店追加新商品。

★风が舞う谷

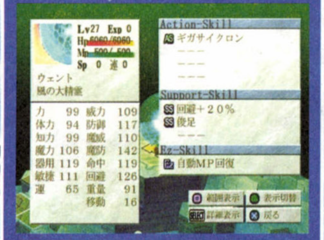
己方人员：主角+任意 5 人
胜利条件：击倒全部敌人
敌：LV25 精灵 B×6/LV25 精灵使×5
过关奖励：贤者の衣/贤者の杖/反击の书下卷/元气の实/猫の泪/开运コ-ト/银の杖

敌人又是精灵使和精灵，还是老办法，以物理攻击为主，用连携攻击先将精灵使解决后再对付精灵。本关精灵拥有毒的 Ez 能力，记得装备毒防御特技。(另外提一句，本关精灵使的职业名称全部显示错误，都变成了很精灵相同的职业。)

★ウエントの祠

己方人员：主角+任意 5 人
胜利条件：击倒风の大精灵
敌：LV27 温德
过关奖励：回避の书下卷/勇者の纹章/金のりんご/五轮の卷物/水晶の瞳

风之大精灵除了 HP 有 6060 以外，其它能力并不算高，但是它拥有一招威力高达 270 且攻击范围为 61 的强力魔法，己方至少要有 2 至 3 人专门负责回复，另外几人则全力攻击使用连携攻击和特技攻击即可。



★水门の村　ポルタ

己方人员：主角+任意 5 人
胜利条件：击倒全部敌人
敌：LV26 士兵 B×5/LV26 机兵 b×2/LV26 炼金术士 B×2/LV26 僧侣 B
过关奖励：开运コ-ト/白金/魔法のランプ/反击の书下卷/光破の练金术书/元气の实/フレイムソ-ド

先干掉左右两边可以使用回复魔法的僧侣和炼金术士，对士兵和机兵用魔法攻击效果较好。本关地形高低差不大，小心别被敌人包围。

本关结束后如满足以下条件，回

第四章　向神反抗的人

在逃走时，斯菲达为保护琳而晕了过去，而后古雷抱着他逃到了这里——此时众人在一座废城里，附近已被虚雾之海所围，而精灵之门又被吞没。但琳却说那并不是真正精灵之门，只是记载着玛尼王伟绩的丰碑。原来利鲁特其实是建立在玛尼王打开精灵之门后开辟的新土地的，真正的精灵之门不是在利鲁特而是在另一座古都——佛鲁纳雷王国的拉兹娜。但从丰碑的记载得知要打开精灵之门，必须经过四大精灵的试练，获得他们的力量。看来当务之急是去寻找四大精灵。可关于他们的所在地却一无所知，而且现在又被虚雾之海所围。就在众人苦恼时，一直沉默寡言的加兰特开口了“看来是履行我使命的时候了。”就在这时，一群如幽灵般的人出现。据加兰特所说，这些是死后守护此地的人，必须打败他们才能前进……

击败他们后，加兰特告诉众人这里是忘却的都市尼塞，并决定带众人到自己的村庄。来到了加兰特的村庄——风车村阿尼缪罗，令人意外的是竟然在这里碰到艾奇多娜。原来艾奇多娜一直在独自搜索当年击倒破坏神的勇者们所使用的十一件传说中的武器，当得知神器已不在村子里时，艾奇多娜十分失望，没有接受斯菲达的挑战就闪人了，只留下了一帮手下……战斗过后，众人拜访了长老。原来忘却的都市尼塞其实是夹于现世和虚雾海之间的世界，当年虚雾之海侵蚀到尼塞时，精灵们用自己的力量形成了一道屏障，但光靠精灵来维持是不够的，与时人们与精灵的力量合在一起，挡住了虚雾之海。而命令精灵们这么做的就是被祭奉在村庄西边的风之大精灵温德。

告别长老后，来到了西边的风舞之谷。在这里遇到了守护大精灵的守护者，必须要击倒他们才能获得接受大精灵试练的资格。被击败的守护者们完成了自己的使命，消失在了众人面前……另一方面，在霸王军首都巴拉久，由于斯菲达等人救出了露梅，反抗军的势力不断增长，令古罗瓦鲁十分头疼。再加上艾奇多娜的擅自行动和贝塞的强硬态度，气氛显得十分紧张。

艾奇多娜：“真是的，适可而止吧！只会说无聊的话，听的我都开始不爽了。反正世界快完了，自己爱怎么干就怎么干吧。”
贝塞：“我不会让世界完结的！”
艾奇多娜：“世界不会完结？梦话在做梦时说吧。而且不好意思，我没有一直跟随那个人的打算。”
古罗瓦鲁：“你！想愚弄迪古尼斯大人吗！”
迪古尼斯：“你们还真是吵闹....”

及时进来的迪古尼斯使三人的争吵停止。最终，古罗瓦鲁决定采用贝塞的计划——投入大量强化后的机兵来平定反抗军。迪古尼斯将指挥的任务交给了古罗瓦鲁，正当他奇怪为何让身为侧近的自己领兵时，袭击斯菲达的黑衣女子走了进来。

迪古尼斯：“她叫尼布拉，以后由她代替你来当我的侧近。”
古罗瓦鲁：“!!! 请等一下！我做的不够好吗？我一直全心全意为迪古尼斯大人服务，我自负只有我自己才真正理解迪古尼斯大人的理想。请将我留在身边……”
迪古尼斯：“同一件事我不想说第二遍。”

斯菲达一行继续前进在温德之祠遇到了风之大精灵温德，经过试练后温德认同了琳的实力，给了琳自己的力量，并把下一个大精灵的所在处告诉了众人。当众人来到斯菲达成长的村庄波鲁塔时，遇到了正屠杀村民的哥雷与霸王军……虽然成功击退了敌人，但村民已全部死亡，怀着沉重的心情，众人继续赶路。但没走多久，众人再次遇见了机兵以及奄奄一息的诺克斯教教徒，面对着自己尊敬的人用本为拯救世界而使用的炼金术造出的杀人兵器，斯菲达发出了内心的呐喊…… “无差别的破坏能创造出什么！这就是神的意志吗？我可不认为神会期望这种事！”

按照精灵的提示，众人来到了阿鲁迪布拉诺高原，经过试练后琳获得了大精灵费姆斯的力量，并得知了下一个精灵的地点。在这之前，众人先前往反乱军据点将一直以来的行动和日后的打算告诉了赛欧，而赛欧为了短时间内结束战斗希望琳能说服长老，让精灵使与精灵们也参于战斗中。临走时，普利艾见到了露梅，说出了自己的迷惑，并真心希望能与他们一起拯救世界，但露梅依旧是她

到忘れられた街　ニゼ即可让猫女提亚加入(LV26)。
1、任务"???の手纸"从 1-12 全部完成
2、3 章战斗"マニ王国首都リル1"中没有击倒提亚
3、3 章战斗"マニ王国首都リル2"中在ティア没被击倒的情况下击倒机兵。

如不满足以上任何条件提亚则会在第五章才加入。

★废村　エヴァレイト

己方人员：主角+任意 4 人+奥玛夫(オマフ)
胜利条件：击倒全部敌人
敌：LV27 机兵 b×4/LV27 士兵×2/LV27 刀使 B×2/LV27 枪使 B×2
过关奖励：快气の实/ハチガネ/鸣海/アンチドーテ/支配の书/元气の实/シミター/ライトアーマー

敌人并不强，难点在于如何保护奥玛夫不让他被敌人击倒，由于奥玛夫的速度比所有敌人都慢，所以己方人员必须在第一时间干掉他周围的敌人，或者让同伴去帮他抵挡攻击，轮到奥玛夫行动时把他撤到后方就安全了。

战斗结束后奥玛夫安全存活的话即可获得银の杖、ターバン和极彩色のキノコ；另外试练洞窟 45 阶开放。

★アルテイプラノ高原

己方人员：主角+任意 5 人
胜利条件：击倒全部敌人
敌：LV28 士兵 B×4/LV28 弓使 C×2/LV28 炼金术士 B/LV28 炼金术士 C/LV28 士兵 C
过关奖励：黄金/司祭帽/雾の练金术书/コンニヤク读本/フレイムソード/リブルズボウ/贤者の衣

先击倒地图上方位置的 C 级职业的弓使，占据有利地形后再等待敌人自己来送死即可。本关地形为雪地，移动消耗+5。

本战结束后马上进入下场战斗

★アルテイプラノ高原 2

己方人员：主角+任意 5 人
胜利条件：击倒全部敌人

◀精灵的魔法比之前更厉害，注意强化同伴的魔防。

敌：LV30 精灵 C×6/LV30 精灵使 C×4
过关奖励：极彩色のキノコ/反击の书下卷/クンフーシューズ/野兽の牙/カウンターガード

再次接受精灵使和精灵的试练，这次他们在魔法方面都有所加强，要有 2 人专门负责回复。

★フムスの祠

己方人员：主角+任意 5 人
胜利条件：击倒地の大精灵
敌：LV31 费姆斯
过关奖励：リバース/不屈の魂/エデンの实/二指真空秘传书

与之前对风の大精灵方法一样，2-3 人负责回复，另外几人集中攻击即可。地の大精灵的物理攻击很高而且附带石化效果，负责攻击的同伴最好能装备石化防御特技。

战斗结束进入反乱军据点后商店追加新商品。

★精灵使いの隐里　グラ

己方人员：主角+任意 5 人
胜利条件：击倒古罗瓦鲁
敌：LV30 铁拳 C×3/LV30 炼金术士 C×2/LV30 僧侣 C×2/LV30 近卫军×6/LV31 古罗瓦鲁
过关奖励：白金/ターバン/ハチガネ/いの/マインドヒール/ライトアーマー/サバイバルブーツ

本关出现的新兵种近卫军攻击力很高，尽量不要与其正面交手，用远程攻击解决他们。先将把敌人引至桥上逐个击破，敌方的僧侣一定要用弓使尽快将其击倒。古罗瓦鲁使用弓作为武器，而且拥有大范围的必杀技，对付他时最好是几个人同时使用连携攻击。

★スクラ湖

己方人员：主角+任意 5 人
胜利条件：击倒全部敌人
敌：LV31 精灵×7/LV31 精灵使×4
过关奖励：リラクゼーション/ターバン/银の杖/不眠习得本

精灵使和精灵的试练，和以前的打法没什么差别。

的老观点："在极大的绝望中，我们不需要希望，能做的只有祈祷。在绝望中既使是微小的希望，人们会因此恐怖，而恐怖会令人疯狂，请你理解，普利艾"

回到精灵使村庄向长老说明了赛欧的事，而这时古罗瓦鲁带着部队侵入了村庄，斯菲达等人连忙前去阻挡。见到斯菲达，古罗瓦鲁十分气愤："因为你……就是因为你这小鬼让我无法呆在迪古尼斯大人的身边……大卸八块！我要把你大卸八块！"经过一番苦战虽然将古罗瓦

鲁击退，但村庄位置已被暴露。不过长老并不在意，因为他已经决定动员全部精灵使们协助赛欧。同时，当得知琳已获得了两大精灵的力量时，长老也坦言自己其实很早就知道了精灵之门的秘密。

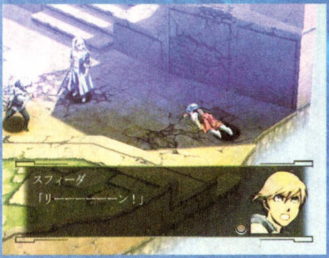
长老："让公主一人去背负这种过酷的命运，我实在说不出口。"

琳："谢谢你的关心，但我无论如何也想要拯救世界。"

看到了琳坚定的意志，长老也没再说什么："斯菲达，我们的公主拜托你了。"

斯菲达："我知道，交给我吧。"

听到斯菲达的回答，琳的脸上露出一丝微笑……众人来到了水之大精灵所在地，完成试练后琳成功获得了阿库瓦的力量，如今只剩下最后的火之大精灵。到达精灵之墓后众人开始了最后的试练，当火之大精灵弗兰姆得知琳为打开精灵之门而要收齐四大精灵的力量时，提醒她打开精灵之门需要牺牲她的生命……终于，四大精灵都已收齐，离目标之差最后一步，琳也因体力不支而倒地，为让琳好好休息，众人决定回到反抗军据点。此时反抗军正受到古罗瓦鲁所率领霸王军的猛攻，在前线的赛欧也陷入危机，好在众人及时赶到，同赛欧一起击败了古罗瓦鲁，不甘失败的古罗瓦鲁又招来几个强化机兵，想把众人一网打尽。此时琳不顾身体使用大精灵的力量消灭了机兵，见势不妙的古罗瓦鲁立刻闪人，而琳也变得奄奄一息，众人希望露梅用她的力量令琳恢复。但露梅十分忧郁，认为



拯救世界违背了神的意识。

斯菲达："我不打算否定神，终结可能确实是不可改变的宿命，接受它的话可能会迎来安详的终结，但我不想把一切责任都推给神。什么也不想，什么也不期望的生活，这样也许能逃脱终结这个恐惧。但这不就等于把一切都说成是神的责任吗？人们有了不安就会去依赖什么，有了不满就去埋怨什么，而那个被依赖埋怨的东西越有力，人们越容易安心，越容易放弃。因为有了他，人们就可以什么都不做……对于以前的我，那就是贝塞，贝塞总是充满自信，他的话总是充满力量和希望。我太依赖贝塞了，因此，我当时没有察觉到他的异变……"

露梅："那个贝塞和神又有什么关系？"

斯菲达："就像贝塞的话对我来说是一切一样，对于你们艾库威教徒，神的话不就是一切吗？"

露梅："当然，一切都遵照神的意思……"

斯菲达："但如今我知道这是种不负责任的事，我们大家必须自己思考，自己判断，自己行动。虽然这样会伴随痛苦和苦恼，但不能一直都向别人撒娇，琳让我在这次旅行中意识到了这点。"

露梅："我们不是向神撒娇，因为相信神而愿把一切托付给他，应来世界的终结。在终结之前我们能做的只有祈祷。"

斯菲达："这是错误的！我们还有能做的事，我们已找到了那个可能性！那个可能性就是琳，拜托你一定要救她……不，是不是可能性都无所谓。她令我意识到了重要的事，是我重要的人，拜托你！琳的生命需要你拯救！"

★アクウア祠

己方人员:主角+任意 5 人

胜利条件:击倒水の大精灵

敌:LV32 阿库瓦

过关奖励:リバース/骑士勋章

这次是与水の大精灵战斗,它拥有睡眠的 Ez，记得给出战人员装备睡眠防御,战斗方法与之前的大精灵打法相同。

★深き森の集落 シルヴァ

己方人员:主角+任意 5 人

胜利条件:击倒全部敌人

敌:LV32 士兵 C×2/LV32 炼金术士×2/LV32 盗贼×2/LV32 斧使×2/LV32 弓使×2

过关奖励: 白金/开运コート/赤闪の炼金术书/ライトアーマー/バイキングヘルム/エルフの弓/ターバン

普通遭遇战,敌人并不强,注意敌人炼金术士的高级攻击魔法即可。

★精灵の墓

己方人员:主角+任意 5 人

胜利条件:击倒全部敌人

敌:LV33 精灵 C×8/LV31 精灵使 C×3

过关奖励: 古びた笼手/银の杖/ノームの足音/ターバン/リフレッシュ/实录临死体验集

第四次挑战大精灵前的试练,敌人还是精灵和精灵使,注意此处的火山岩地形会增加移动消耗。

★フラソマの祠

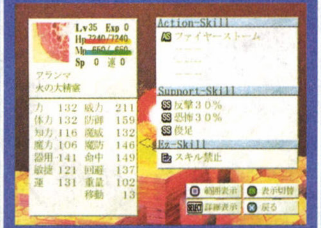
己方人员:主角+任意 5 人

胜利条件:击倒火の大精灵

敌:LV35 弗兰姆

过关奖励:リバース/烧けた壶/鹰の目

最后一个大精灵,攻击力高而且拥有禁止使用特技的 Ez，但是连携攻击不能禁止,所以不用客气,用连携攻击轰杀它吧。



战斗结束后试练洞窟 50 阶开放。

★反乱军据点

己方人员:主角+任意 4 人+赛恩

胜利条件:击倒古罗瓦鲁

敌:LV34 近卫军×6/LV34 弓使×3/LV34 机兵 c×3/LV35 古罗瓦鲁

过关奖励:古びた笼手/サバイバルブーツ/キントキアックス/バイキングヘルム/レインメーカー/リバース

再次与古罗瓦鲁对决,这一次他的部队倒是清一色的物理攻击型。由于本关地形狭窄，接近战在所难免,对参战人员的能力要求较高,己方主力人员等级至少达到 35 极。古罗瓦鲁拥有石化的 Ez，参战人员一定要装备石化防御特技。

战斗结束后赛恩回到队伍，工会有新任务出现,完成后再前往新地点。

★オロス山

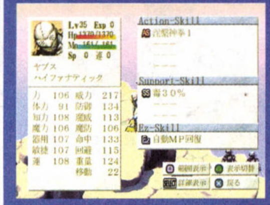
己方人员:主角+任意 5 人

胜利条件:击倒全部敌人

敌;LV35 狂信者×3/LV35 僧侣 C×4/LV35 斧使 C×2/LV35 刀使 C×2

过关奖励:兽神铠/古びた笼手/超速の杖/白银の衣/魔法のランプ/ファイナルブロー/ピュリファイア

本关己方处于有利地形,让琳和弓使站在高处射击下方敌军,其余的人员则对付主动进攻的敌人。



◀新出现的狂信者攻击力高且拥有强力必杀技

★空中桥梁

己方人员:主角+任意 5 人

胜利条件:击倒全部敌人

敌:击倒尼布拉

过关条件 :LV36 狂信者×3/LV36 僧侣 C×3/LV36 弓使 C×2/LV36 战士 C×2/LV36 暗黑兵 C×2/LV37 尼布拉

过关奖励:兽神铠/白银の衣/超速の杖/快气の实/知惠の实/缩地の靴ひも/リラクゼーション

尼布拉的魔法威力极大,尽可能的用多人连携攻击将她一口气干掉;另外她还拥有石化 Ez，记得装备石化防御特技。

最终,露梅救了琳,而听完斯菲达这一番言论的赛欧也决定与大家同行,一起寻找精灵之门拯救世界。在前往古都拉兹娜的路上,来到了欧罗斯山。在这里遇到艾库威教徒，但他们却疯狂的袭向一行人。击败他们后,赛欧说他们可能是艾库威教中进行黑暗活动的另一派——诺克斯的人。穿过山脉，来到了空中桥梁，众人为造出此桥的古代佛鲁纳雷王国的技术而感叹,并奇怪为什么会衰退,赛欧说是因为人们忘却了神的恩惠。

斯菲达:"所以人们在虚雾之海的侵蚀开始时取回了信仰...."

???:"取回了信仰?别开玩笑了。"黑衣女子尼布拉这时突然出现桥上。

尼布拉:"你们这些愚蠢的人类取回了信仰?你们人类曾一度蔑视了神,但现在却依旧恬不知耻的说神就在这快要腐烂的大地上……"

赛欧:"你在说什么。至少我国的人民相信神,为了迎来安详的终结。"

尼布拉:"安详的终结?"尼布拉冷笑着说,"别逗我笑了，那种东西怎么会是神的意志。"

斯菲达:"那神的意志又是什么?你是说你知道吗?你是什么人!"

尼布拉:"我的名字是尼布拉，伟大的神的意志代行者，你们这些贱民没有知道神的意志的必要。等待你们的……只有死路一条!"

★ラツナ古代遗迹

己方人员:主角+任意 5 人

胜利条件:击倒全部敌人

敌:LV37 狂信者×3/LV37 僧侣 C×3/LV36 暗黑兵 C×3/LV35 刀使 C×2

过关奖励:5500

古びた笼手/白银の衣/兽神铠/快气の实/ファイナルブロー/アイウォッシュ/ターバン/レスキュー

敌人数量虽多,但是分布得较为分散而且都不会主动进攻,集中主力分别解决各区域敌人即可轻松获胜。

★ラツナ神殿 1

己方人员:主角+任意 5 人

胜利条件:击倒全部敌人

LV38 暗黑兵 C×2/LV38 僧侣 C×2/LV38 狂信者×2/LV38 盗贼 C×2/LV39 尼布拉/LV39 露梅

过关奖励: 兽神铠/超速の杖/快气の实/トライデント/アイウォッシュ/ターバン/リフレッシュ/カラスの靴

敌人很分散,先将杂兵解决后再去攻击尼布拉和露梅。将两者中任意一人击倒即可结束战斗,虽然露梅看上去比较好欺负,但是看在赛恩的面子上大家还是去攻击尼布拉吧(笑)。

战斗结束后露梅加入队伍。

★ラツナ神殿 2

己方人员:主角+任意 5 人

胜利条件:击倒尼布拉

敌 :LV39 暗黑兵 C×4/LV39 狂信者×2/LV39 僧侣 C×3/LV39 弓使 C×3/LV40 尼布拉

过关奖励: バイキングヘルム/トライデント/ファイナルブロー/ハウンターガード/リフレッシュ

这次的尼布拉拥有全屏范围的大伤害攻击魔法,所以己方参战人员魔防一定要高;另外由于她有弓回避特技,远程攻击也很难能够命中。

◀全屏攻击魔法「暗之审判」

“……哼哼哼，第一次见到像你这样的人，我真想看看当知道一切时你那绝望的表情”击败尼布拉后，她留下一句话便消失了。此时普利艾也决定把自己知道的事告诉大家——艾库威教其实分为两个派系，一个是露梅率领的梅迪艾斯派，而另一个便是尼布拉所率的诺克斯派。诺克斯派的任务就是将有可能防碍到神的事物消灭，就好比现在的斯菲达。在大陆漫长的历史中，肯定有着如斯菲达一样想拯救世界的人，可是这种思想与神的意志——安详的终结相违背。他们之所以没有出现在历史的表舞台，大概就是因诺克斯派的行动，也因此人们保留了对神的绝对威信。

来到了拉兹娜后众人竟然遇到了露梅，她希望众人不要再前进，不然的话，她将不得不与众人交手……虽然她这么说，但斯菲达等人不能就这么放弃了世界，来到了精灵之门所在的神殿前，露梅已在这里等着他们。斯菲达始终无法相信神期望毁灭世界，但露梅说当年破坏神迪艾吉拉埃的降临正是神意志的体现，虽然他被击倒，但艾库威教徒为履行神的意志而策划了旧大战……

斯菲达：“既使这样，我也不相信神期望毁灭世界，而且你虽然说夺去了人们的希望，但对于艾库威教徒和处于绝望的人来说，你就是希望，因为人们没有希望是活不下去的，只是希望的形式不同罢了。”

虽然露梅有些犹豫，但她始终无法违背自己的信仰，和尼布拉一起攻向众人。在两大派教主与信徒们的围攻下，众人自然是处于下风，就当尼布拉要施以最后一击时，不忍心看着大家死去的露梅上前挡住了这一击，悲哀的赛欧高声喊着望神能拯救露梅……“真烦人，你们这些虫子的声音是不会传达到神的。不用担心，我立刻送你们去见她……”但奇迹真的出现了，露梅真的活了过来并击退了尼布拉。看来神真的实现了赛欧的愿望，而露梅也意识到了神并不期望着世界的毁灭，加入了众人的队伍。

来到神殿内，尼布拉已严阵已待：“我亲眼目睹了破坏神迪艾吉拉埃的降临，那压倒的力量与绝对的恐怖，正是为神所有的东西，神听见了我的愿望。诺克斯……不，我既使成为了你们的影子，也依然会等待时机的到来，我的愿望就是破坏神的再降临！”

看到已近乎疯狂，一心渴望世界毁灭的尼布拉，露梅总算明白了“是吗，我终于明白我错了，对于世界来说，真正的威胁是你，尼布拉！”

尼布拉：“所以你想怎么样？”

露梅：“赌上我的一切，将你击倒！”

败北的尼布拉化成了一团黑影消失，琳虽然打开了精灵之门，但却说分别的时候也到了，为了让精灵来到这个世界，需要有人到门的对面进行召唤，而这个人就是继承了四大精灵之力的琳。斯菲达虽想阻止，但琳拔出了他的剑“不要再过来了，是你的话，我可以把我拯救世界托付给你。能够见到你，真是太好了。”说完后琳消失在精灵之门中……

第五章 黑色之完结 白色的创造

在门对面的虚空世界里，一个声音与琳对话，谜之声告诉琳说在原来的世界还有琳必须要做的事，不能就这么待在这里，而琳继承的力量与使命就由他来承担，“去吧，在永远的时空中隔离的我的孩子……”就这样，琳再次回到了斯菲达的身边，但事情并没有结束，不打败霸王迪古尼斯，这个世界无法安宁，众人赶回了反抗军的据点。在赛欧和露梅二人的演说下，反抗军士气大升，并且向霸王军都城巴拉久发起总攻。在城门前，遇到了艾奇多娜，向她讨回宝刀的时刻来到了……

被击败的艾奇多娜很爽快的把刀还给了斯菲达，当问到为什么要找传说中的武器，她说是为了击败迪古尼斯，报一箭之仇。很早以前艾奇多娜曾败给了迪古尼斯，而迪古尼斯决不会杀向他挑战的人，无论多少次他都愿意再接受挑战。而当时的艾奇多娜被自身的无力所打败，迪古尼斯让她选择是求饶还是自我了断。

艾奇多娜：“你可不要误会，我不是向他求饶，而想日后趁机杀了他。但是，那个男人一点空隙也没有。我一直磨练自己的剑技，同时寻找能击败他的武器。我认为只要能得到传说中的武器就可以击败他，只要有传说中的武器……”

斯菲达：“但，这是……”

艾奇多娜：“我知道的……这是借口。最终我还是完全败给了那个男人，看到你的成长我完全明白了，真正的强大不是依赖武器，无论是武器还是技量，都要有强力的意志才能发挥本来的力量……”

斯菲达：“艾奇多娜……”

艾奇多娜：“快，别磨磨蹭蹭的了，去吧。虽然我不保证你一定能胜过那男人……”

斯菲达：“我一定会击倒迪古尼斯给你看的！既使我一个人不行，我还有同伴，大家合力一定可以击倒他！”

这回挡在众人面前的是最忠于迪古尼斯的古罗瓦鲁，曾经历过悲惨过去的古罗瓦鲁认为力量就是一切，执意要与迪古尼斯一起建立一个人们忠实于自己欲望，充满力量与活力的世界。但对于将到来的新世界，这种悲哀的理想是不需要的，怀着这种心情，斯菲达冲向了古罗瓦鲁……

“不……不能就这么倒下，我……我还要和迪古尼斯大人建立理想的世界……”怀着这个狂想，古罗瓦鲁迎来了他的末日。终于，斯菲达见到了心中一直挂念的人——贝塞。如今世界已被拯救，斯菲达希望贝塞不要再协助霸王军，但却被贝塞拒绝，他说加入霸王军是为了更方便的研究炼金术，当初救斯菲达只是为了利用他狩猎精灵。

斯菲达：“你说谎！”

贝塞：“我没有说谎……我想用炼金术拯救世界，我的愿望是证明炼金术的力量。炼金术是因背负毁灭世界的污名而被历史埋没的技术。我想让否定，排斥，迫害炼金术从事者的世界知道炼金术的伟大，救世界只是次要的。不过现在这种事已无所谓了，用我的装置来支配世界就好了，这样愚蠢的人们就会知道炼金术的伟大。呵呵呵……不错，这样不错啊！由炼金术来支配世界！”

斯菲达：“贝塞……我知道了，你已经无法再恢复成以往的你了。既然这样，就让我来把你从恶梦中解脱吧！”

虽然贝塞说刚才说的都是真心话，但在战斗中他悲伤的眼神还是出卖了他……看到斯菲达的成长，贝塞会心一笑，但他同时也说自己说的不全是谎话，最初他确实是单纯的希望拯救世界，因此利用了霸王军的财力。但在研究中不断完成的成果使他醉心于此，偏离了本来的方向。同时，因他的研究而受苦的人们不断加深了他的罪恶感，所以他给自己

第五章流程

本章开始后商店追加新商品，且地图上所有地点都可以移动。本章工会里将出现各个同伴转职为究极职业的任务（这类任务一般都是对应同伴单独参加一场战斗，其等级至少要达到 45 级以上才能比较轻松的完成）和与试练洞窟相关的任务。

☆完成任务“お手伝い募集”后阿德尼斯转为究极职业。

☆完成任务“オオカミ现れる”后琳转为究极职业。

☆完成任务“梦か幻か”后古雷转为究极职业。

☆完成任务“震える精灵の墓”后斯菲塔转为究极职业。（选项按照 1、2、1 顺序选择）

☆完成任务“王の道”后赛恩转为究极职业。（赛恩需要消耗 500SP）

☆完成任务“トゥーラ台地の惨剧”后加兰特转为究极职业。

☆完成任务 “ティアにおまかせにゃ”后提亚转为究极职业。

☆完成任务“暗からの来访者”后普利艾转为究极职业

☆完成任务“重すぎる想い”后露梅转为究极职业

☆完成任务 “山贼が出る沼地の洞窟”后试练洞窟 60 阶开放。

☆完成任务“离宫の怪”后试练洞窟 75 阶开放。

☆完成任务“忘れられた街”后试练洞窟 90 阶开放。

☆完成任务 “遗迹はもえているか!?”后试练洞窟 100 阶开放。

★バラージュ城 城壁前

己方人员：主角+任意 5 人

胜利条件：击倒艾奇多娜

敌：LV40 近卫军×3/LV40 士兵 C×

3/LV40 炼金术士 C×3/LV40×刀使 C×2/LV40 弓使 C×2/LV41 艾奇多娜
过关奖励：快气の实/ドラゴンスケイル/见えない服/月影/玛瑙/サバイバルブーツ/レスキュ-/巨人の笼手/重力无视论

先在用弓和魔法将艾奇多娜周围的士兵清除，地图左侧的敌人可以不用理会，城门上的弓使十分讨厌，攻击艾奇多娜前务必用魔法将其击倒。艾奇多娜的特技“明星”威力高达450，绝不能让她攻击到己方的HP和防御力较低的同伴，让主角等防御力够高的人上去用连携攻击，让露梅负责回复即可。

★バラ-ジュ城 庭园

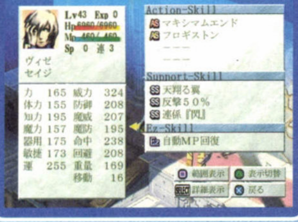
己方人员：主角+任意5人
胜利条件：击倒古罗瓦鲁
敌：LV41 近卫军×3/LV41 炼金术士 C×3/LV41 弓使 C×2/LV41 士兵 C×4/LV42 古罗瓦鲁
过关奖励：ドラゴンスケイル/见えない服/タ-バン/玛瑙/サバイバルブ-ツ/脚の锻え方/魔命の书完全版/大地との绊/リザレクション

战场高低起伏不大，敌人也各自分布在3个区域，各个击破方法还是管用，注意本关有不少敌人有攻击消耗增加的Ez，对付这些敌人最好用远程攻击。古罗瓦鲁比前两次相遇时要强很多，新的必杀技也是十分强劲；另外他还有睡眠Ez，记得装备睡眠防御特技。

★バラ-ジュ城 大广间

己方人员：主角+任意5人
胜利条件：击倒贝塞
敌：LV42 机兵 c×4/LV42 炼金术士 C×3/LV43 贝塞
过关奖励：古びた笼手/古代龙の牙/重力无视论/核热の炼金术书/ダンシングソ-ド

本关敌人数量出乎意料的少，而贝塞则是出乎意料的强……在将贝塞周围的杂兵用弓和魔法解决掉之前千万不要靠近，因为他的连携攻击范围极大，贸然前进只有死路一条。贝塞的魔法攻击力也很高，务必使用露梅的魔法为同伴增加魔防。



★バラ-ジュ城 王の间

己方人员：主角+任意5人
胜利条件：击倒霸王迪古尼斯
敌：LV41 士兵×3/LV43 近卫军×3/LV43 弓使 C×2/LV44 霸王迪古尼斯
过关奖励：风の心得/快气の实×3/反击の书下卷/タ-バン/ダンシングソ-ド

迪古尼斯不愧是拥有霸王之名，手持霸王之剑，两招必杀技霸王之波动和霸王电影斩（东方不败!?）威力高达480和550，普通攻击有30%的机率附带各种异常状态，HP高达7800。与他近战绝对是不明智的选择，以魔法和连携攻击为主要攻击手段吧，让ル-メン在后方负责回复。

★バラ-ジュ城 礼拜堂

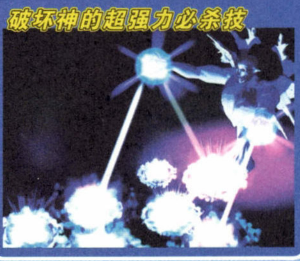
己方人员：主角+任意5人
胜利条件：击倒尼布拉
敌：LV43 僧侣 C×2/LV43 暗黑兵 C×3/LV45 尼布拉
过关奖励：快气の实/反击の书完全版

比起之前的霸王之战这次要简单很多，尼布拉的物理防御力很低，用连携攻击轰杀吧。

★バラ-ジュ城 礼拜堂内部

（图33 图注：）
己方人员：主角+任意5人
胜利条件：击倒破坏神
敌：LV??破坏神迪艾吉拉埃（等级与己方等级最高的同伴相同）
过关奖励：无

最终BOSS战，破坏神由于没有装备，各项能力只能算是普通，不过其必杀技的攻击力却是高的惊人，而且破坏神还拥有全范围反击的能力。拿出你的实力作最后的决战吧！破坏神的HP为15000，打至10000以下后即可看到其具体HP数值了。



安上了拯救世界的大义，但他的作为最终只是缩短了世界的寿命。当见到斯菲达时，贝塞知道了只有他才能令自己解脱，“……去吧，斯菲达。如今已明确该做些什么的你已不需要我了，在最后能与你交谈……太好了……”伴随着斯菲达的呐喊，这名因对炼金术的执着而偏轨的人永远的倒了下去……击败了三大将军，终于见到了霸王迪古尼斯。当被问到为什么要发动战乱时，迪古尼斯说是为了得到充实……

迪古尼斯：“充实我的东西是性命的冲突，生命的燃烧！充实我的地方是激烈的战斗中，战斗正是我生存的证明。”
斯菲达：“所以你就动用军队。”
迪古尼斯：“最初我没打算动用军队，我只是希望战斗，留下敢向我挑战者的生命（艾奇多娜）……之后，在我的生存方式上加上道理，倡导理想的人出现了（古罗瓦鲁）……但我追求的只有强者，随着我不断胜利，这个军队开始强大，于是我渴望更强的敌人。之后一个女人（尼布拉）怂恿我向佛鲁纳雷王国反乱，将自身投入到烧遍大陆的红莲战火中。”
斯菲达：“你明知是阴谋，却还听从？”
迪古尼斯：“按照进言，动用军队，灭了佛鲁纳雷王国。本以为强大的目标十分轻易的被消灭，失望的我放走了王子，抓走了艾库威教教主，等待反乱的开始。”
赛欧：“！！你就为了这个灭了我的祖国，杀了我的母亲，不能饶恕，你这个混帐！”
迪古尼斯：“骂声倒还像个男子汉啊……”迪古尼斯讽刺道“我对你的软弱开始感到无聊，于是开始向神挑起战斗——要比神更先一步毁灭这个世界。”
露梅：“但世界已被拯救，神不期望毁灭，你的挑战已无意义告终。”
迪古尼斯：“还不能断言是无意义，因为像这样敢向我挑战的人出现了，但却是这样的小鬼……”
斯菲达：“什么！你只为了自己的欲望而夺去了这么多人的生命吗！”
迪古尼斯：“我认为没有欲望的世界才是罪过。”
斯菲达：“这个世界已改变了，从现在开始变成了每个人都充满希望的世界，这个世界不需要你了！”
迪古尼斯：“就是这样！小鬼！放马过来！然后，来充实我吧！”

与这位充满着狂傲的霸王之战开始……在众人的努力下，强大的霸王迪古尼斯也败下阵来，处于最后挣扎的迪古尼斯却突然消失，原来是身受重伤的尼布拉用魔法将迪古尼斯移走“神啊……赐予人类毁灭，以及破坏一切的愤怒吧。神啊……赐予我毁灭一切的力量，再次降临吧！破坏神迪艾吉拉埃大人！”迪古尼斯的执念与尼布拉的祈愿影响了贝塞的炼金术装置，整个礼拜堂竟飞向了空中……

尼布拉：“你不会明白，人类是丑陋愚蠢的，为隐藏自己的软弱去创造更软弱的人，只会欺负弱者来证明自己存在。”
斯菲达：“确实有这样的人，但这只是一部分，不是所有人。”
尼布拉：“我诅咒着世界的一切活在世上，并听到了神的意志。他与我的愿望一样，要通过一切的破坏来净化世界。”
斯菲达：“听完你的话我明白了，破坏神是你的悲哀与愤怒的象征。那不是神的意志，驱使你的不是代行者的使命感，是你作为一名人类的强烈思念。”
尼布拉：“闭嘴，闭嘴！我是伟大神的意志的代行者，谁也别想妨碍我。你们这些虫子能做的只有祈祷，哭求得到宽恕！”
斯菲达：“我现在不打算请求宽恕，造成一切悲剧的是我们人类种下的种子，所以决战由我们人类之手来结束。如果要向神祈愿的话，我请神不要插手，一直到最后都关注着我们！”

尼布拉再次被击败，化成灰烬死去。也许在这世上，可悲的她才是最应被拯救的人吧。斯菲达摧毁了炼金术装置，礼拜堂掉落在地上，本以为事情都已结束，但尼布拉的怨念真的令破坏神降临。如今不管是什么样的敌人，也无法改变众人拯救世界的意志，齐心协力最后一战。

迪艾吉拉埃：“我是神，是映出人们心灵的镜子。当有人期望我存在时，我还会再次降临。”
斯菲达：“我们的未来不需要你……”

破坏神消失在火焰中，经过了多次的死战，世界的危机总算离去，想必人们会更加珍惜这来之不易的和平吧。向着明天，向着未来，斯菲达举起了双剑……

机种：PS2
厂商：SCE
发售日：2004年11月3日
类型：ACT
文：牛蛙　责编：牛蛙

这次的世纪改变成了 ACT 类型的战斗方式，而且这次的妖精战士还有在线模式。另外一提，本作可以使用以前该系列出现的大部分角色，应该算是 SCE 对妖精战士系列玩家的一个回报吧，所以在这里，我要说一句：所有玩过妖精战士系列前 4 作千万不能错过本作！另外，对于第一次接触妖精战士的玩家，一定要去玩 PS 上的妖精战士 2，那是乃至整个妖精战士系列在以后不可能达到的高度，绝对绝对绝对绝对经典的 RPG!!!

操作简介

○键	决定/除灵攻击（主角）/特殊行动（其他角色）
×键	取消/普通攻击（战斗时）
□键	紧急回避
△键	系统菜单/蓄气（快速回复 SP）
L1 键	锁定敌人
R2 键	切换技能选择画面
SELECT 键	小地图的切换，有或无
START 键	跳过剧情对话
STA+SEL+L+R	快速回到标题画面

战斗系统

妖精战士系列中第一次出现的 ACT 战斗系统，战斗的进行也和普通的 ACT 游戏差不多，而且在战斗中还能使用各种魔法、必杀技等等。

战斗画面解说

1 玩家所使用角色的头像及其体力当前值和最大值。

2 控制主角时才会显示，为主角通过除灵获得的 SP 点数。关于除灵，就是指游戏中出现的一些身上会冒黑气的敌人，这类敌人被打到体力为零时还不会死去，此时按○键用除灵攻击将其击倒即可获得 SP（SP 是用来增加人物卡片等级，等级越高其 CP 最大值越高，可以使用的技能也越多）。

3 战场上的迷你地图

▲地图上的标示

绿色·	主角所在位置
黄色·	场地上可以破坏的障碍物
红色·	敌人所在位置
蓝色·	同行者所在位置
白色·	道具所在位置
黄色□	暂时不可通行的位置
绿色□	可通行的位置

▲战斗时出现道具的效果

心	恢复角色当前 HP 值，有大中小三种。
蓝色球体	恢复角色当前 SP 值，有大中小三种。
蓝色卡片	装备类卡片。
红色卡片	特技、道具卡片。
绿色卡片	人物卡片。
绿色晶体	防御力一时上升。
红色晶体	攻击力一时上升。

4 角色的 CP 能量槽，蓝色的槽是使用魔法或特技时消耗的 CP，而绿色的槽则是在蓝色槽减少后对其进行补充的 CP，绿色的槽每减完一排旁边的 CP 当前数字即会减 1。左右两边的四个蓝色小格子则是代表现在的 CP 足够使用对应○×□△四个按键的特技或魔法，如果不能使用蓝色就会变成黑色。

卡片系统

由妖精战士 3 中的怪兽卡片系统进化而来的全新卡片系统，游戏中的所有道具、魔法、武器防具等等都用卡片来表示，卡片的具体分类如下：

代表各种魔法的卡片，装备上之后即可使用。

代表各种道具的卡片，如手榴弹、金属、伤药等。

游戏角色使用的必杀技，每人都有其专门的必杀技。

武器、防具和饰品三类装备卡，每个角色都有专用武器或防具。

只要得到对应角色的卡片之后即可使用此角色参加战斗。共 24 张人物卡片，包括了从 1 代到精灵之黄昏中出现的角色。能够使用老角色也是这一作最吸引玩家的地方。

卡片的各种获得方法

1、花钱直接在商店中购买。
2、通过在合成屋进行合成获得。
3、击倒敌人或击碎障碍物后获得。
4、在ディルズバルド的卡片商店中通过抽卡获得。

猎人工会系统

2 代和 3 代出现的猎人工会系统在本作中再次复活，玩家需要在各地工会中的任务以获得报酬，任务种类共以下两种：

1、普通任务，分为 S、A、B、C、D 五个等级，完成任务后可以获得金钱和猎人评价，任务等级越高，完成后获得的钱和评价也就越高。

2、揭示板任务，在工会揭示板中接受的任务，接受此类任务必须达到相应的猎人等级，完成此类任务后可获得 5 点名声。（此类任务只能用主角进行）

注意！如果任务失败的话也会受到惩罚，猎人工会会没收玩家当前所装备的各种技能卡片。

卡片合成系统

选定合成材料和职人后开始合成→卡片合成成功！

游戏中只有在ユ－ベル和サルファス两个地区的卡片商店才能进行卡片合成，简单说来就是选择两张卡片后再选择合成职人即可进行合成。有很多卡片都是需要通过合成才能得到的。（游戏中的合成一览在后面给出，请各位读者注意察看）

攻略流程

Game Start

决定主角的名字后系统会询问是否继承前作《妖精战士·精灵之黄昏》的记录，继承记录的话可以获得人物卡片“リリア”。

ヘモジー村（クラーフ岛）

◆与栈桥上的老人交谈。
◆与村里的人都交谈，ベモシー来叫主角后，即可前往村子左边与长老交谈，从长老那里获得父母留下的除灵之杖。

真实的洞窟

◆击倒洞中出现的魔物后在洞窟深处发现先前来的猎人已经被魔物杀死。与魔物战斗时最后一击按○键除灵即可获胜。

ミルマーナ

◆醒后进入王宫与祭祀台前的フォウ交谈。
◆与出口处与门卫交谈，连续两次选择“そうです”。
◆在王宫外右下方找到ヘモ后前往猎人工会，并且与工会负责人交谈。与工会中的猎人交谈，
◆进入王宫中，在王子房间左边的洞穴中获得人物卡片“エルク”。进入王子房间与王子マル交谈。
◆前往工会获得猎人专用的ALD，接受第一件任务“干草の片付け”，完成任务后回到工会获得第一次报酬。
◆调查工会中的揭示板，并且接受任务“ラマダ寺で再修业させて！”，前往ラマダ寺完成任务后回到工会获取报酬，之后即可前往ルルム参加猎人升级试验。

ルルム

◆与试验场前的接待员交谈后进入左边议会与议长ガンツ交谈，然后参加升级试验。
◆升级试验
试验1：击倒10只ふくろリス。
试验2：击败评议长ガンツ。
通过试验后正式获得猎人资格，猎人等级升至Rookie，获得10张セウムカード，之后可前往其它大陆。

◆在各个工会接受普通任务并且完成，集满10☆猎人评价。

ミルマーナ

◆在工会接受揭示板任务“夫のデミルを探して下さい！”，与工会外的女人交谈后得知其夫困在海底油田。
◆前往海底油田最深处找到デミル后再带他一起离开海底油田，回到ミルマーナ获得5点名声。
◆离开海底油田时击破途中的一个铁箱可获得任务卡片“マル”

サルファス

◆在工会接受揭示板任务“ある人を探して欲しい”，前往酒场地下获得任务详情，选择“いらない”。
◆前往シオン山顶找到ダンセイニ后与他一起下山，回到酒场地下即可获得5点名声。
◆シオン山下山途中可以获得人物卡片“クル”。

ルルム

◆参加升级试验
试验1：3分钟内击倒3个强盗。
试验2：3分钟内击败ルツツ。
通过试验猎人等级升至Full-Grown，获得10张セウムカード。

◆在各个工会接受普通任务并且完成，集满10☆猎人评价。

サルファス

◆在工会接受揭示板任务“警備を代わって欲しい”，前往パレンス废墟与委托人交谈后击倒出现的全部敌人。
◆前往クイナ火山要塞迹，击倒全部真理之剑成员后上2楼击倒3个敌人即可完成任务。回到サルファス获得5点名声。

ディルズバルド

◆在工会接受揭示板任务“せんせいをさがして！”，前往酒场与小孩交谈后得知任务地点。
◆进入ピラミッド遗迹，击倒遗迹中的巨大蜘蛛后再将打开遗迹中两处开关即可将困在遗迹中的キリカ救出。
◆前往バルバトス，在此与タチアナ相遇后即可完成任务。回到ディルズバルド获得5点名声。
◆在ピラミッド遗迹可获得人物卡片“テオ”，完成任务后可获得人物卡片“タチアナ”。

ルルム

◆参加升级试验
试验1：3分钟内捕获2只巨大甲虫。
试验2：3分钟内击倒3只狼人。
试验3：4分钟内击败シエリル。
通过试验后猎人等级升至Except，获得10张セウムカード。

◆在各个工会接受普通任务并且完成，集满10☆猎人评价。

ディルズバルド

◆在工会接受揭示板任务“お父さまを助けてください”，前往广场与ソーニャ交谈。
◆前往“ロディオンの馆”调查后，回到广场与ソーニャ交谈；在“メギスト发着场”击倒全部敌人后获得犯罪证据。
◆再次前往“ロディオンの馆”，击倒途中的敌人后到达馆内最深处后即可完成任务，获得5点名声。
◆在ロディオンの馆地下可获得人物卡片“リーザ”

ユーベル

◆与受伤被救的キリカ相遇。
◆在工会接受揭示板任务“急务！人搜し！”，然后与工会负责人交谈。
◆在酒吧得知任务详细情况后与ポーレット一同前往神殿遗迹，在此得知学者已经前往龙の洞窟。
◆前往龙の洞窟，在洞窟最深处击倒BOSS即可救出学者，回到ユーベル获得5点名声。
◆在龙の洞窟中击倒一只邪灵绿龙可获得人物卡片“ダーク”。

ルルム

◆参加升级试验
试验1：5分钟内让受保护人安全到达试验场对面。
试验2：3分钟内击倒4个女性猎人。
试验3：4分钟内击败イーガ。
通过试验后猎人等级升至Veteran，获得10张セウムカード。

◆在各个工会接受普通任务并且完成，集满10☆猎人评价。

ルルム

◆在工会接受揭示板任务“除灵师を求む！”，前往议会2阶与委托人交谈。
◆前往水の神殿将BOSSセルキス除灵即可完成任务，回到ルルム获得5点名声。
◆在水の神殿击倒邪灵僵尸后可获得人物卡片“ペペドア”

ルルム

◆在工会接受揭示板任务“赖みごとあり”，前往市场左边的小巷与委托人交谈。
◆前往ニスブレム荒野与狼人族长交谈后再前往ツアトウガ台地——真理之剑组织总部所在地。
◆击倒总部深处的巨大机械BOSS后即可救出被囚的ガンツ和狼人族的小孩。将小孩送回ニスブレム荒野后即可完成任务，回到ルルム获得5点名声。
◆在真理之剑总部内可以获得人物卡片“ガンツ”

ルルム

◆参加升级试验
试验1：3分钟内击倒4个猎人。
试验2：3分钟内击倒3个剑术大师。
试验3：3分钟内捕获2只红龙。
试验4：5分钟内击败トッシュ。
通过试验后猎人等级升至Master，获得10张セウムカード。

◆在各个工会接受普通任务并且完成，集满10☆猎人评价。

ユーベル

◆在工会接受揭示板任务“私の话を信じて下さる方へ”，前往城迹与委托人交谈。
◆分别前往スクラップ高地、カオスの森、ブラム溪谷和トビタチの湖四个地点调查，并且击倒各处出现的邪灵怪兽。
◆进入スクラップ高地进入ロマリア下水道，在下水道深处击倒邪灵BOSS即可完成任务，回到ユーベル获得5点名声。
◆在下水道中可获得人物卡“ポーレット”。
◆进入工会内房间与ポーレット、マル、タチアナ和ガンツ交谈。

ミルマーナ

◆在工会接受揭示板任务“マスターのハンター求む”，前往ペイサス图书馆。
◆取下图书馆外的两只龙雕像眼中的宝石后镶在内部雕像的眼中，进入密道中与馆长交谈后得知任务详情。
◆回到工会与负责人交谈后前往ラマダ寺找到记者ボリス，并且获得任务相关情报。
◆与ボリス一起进入冰の回廊，在回廊尽头取回被盗的"除灵圣典"，将圣典送回图书馆后即可获得5点名声。
◆在冰の回廊中可以获得人物卡片“シェリル”。
注：图书馆中左侧龙眼中的宝石取得方法——从右侧雕像开始沿着墙壁行走，以半圆路线走到左侧雕像前即可取下宝石。

ルルム

◆前往议会与ガンツ交谈。
◆参加升级试验
试验1：3分钟内击倒3个暗黑剑士。
试验2：3分钟内击倒2个地狱犬。
试验3：3分钟内捕获2只甲虫。
试验4：5分钟内击败トッシュ。
通过试验后猎人等级升至Hero，获得10张セウムカード，并且可以前往アルド大陆。

カテナ研究所

◆进入研究所内部后与キリカ相遇，之后击倒途中的敌人进入研究所最深部与最终BOSS战斗。
◆最终BOSS总共有两种形态，光属性为其弱点。将第一形态击倒后即会变身为第二形态，此时キリカ也会前来相助，此时最好将BOSS引置离キリカ很远的位置，以免キリカ受到误伤。将BOSS第二形态体力减完之后，必须按○键用除灵攻击才能将其消灭。
◆カテナ研究所中可以获得人物卡片“カーグ”。
◆击倒最终BOSS后即可通关，等待STAFF画面结束后存储记录，之后还可以继续进行游戏。

オルコス

◆在地下牢中发现被关在这里的キリカ，在工会与ヴォルク相遇后前往斗技场与他交手，打败ヴォルク后即可救出キリカ。
◆打败ヴォルク后还可以获得人物卡片“ヴォルク”。

ルルム

◆参加升级试验（此时只需集满10☆猎人评价即可参加试验）
◆再参加3次升级试验之后即可获得最高的猎人称号“Arc”。
◆通过最后一次猎人试验后可获得人物卡片“アーク”。
◆完成全部怪兽图鉴后可以在ルルム的モフリー处获得人物卡片“ちょこ”。

全人物卡片取得一览

人物名	获得方法
カーグ	カテナ研究所中击倒邪灵ゴーレム后获得/抽卡获得
マル	击破海底油田中铁箱获得/抽卡获得
ポーレット	击破ロマリア地下道中油桶获得/抽卡获得
ガンツ	击破真理之剑总部一堆爆炸油桶后获得/抽卡获得
タチアナ	完成寻找タチアナ的任务后获得
ダーク	击倒龙の洞窟中的邪灵绿龙后获得/抽卡获得
デルマ	抽卡获得
ヴォルク	通关后在オルコス击败ヴォルク后获得
ペペドア	击倒水の神殿中的邪灵僵尸后获得/抽卡获得
カトレア	抽卡获得
チークベック	抽卡获得
ちょこ	全怪兽图鉴集齐后,在ルルム的モフリー处获得
リリア	继承前作进度后即可获得/抽卡获得
アーク	最后一次猎人试验中战胜アーク后获得
トッシュ	抽卡获得
シェリル	击碎冰の回廊中的冰块后获得/抽卡获得
ククル	シオン山任务中下山时击碎木箱获得/抽卡获得
アレク	抽卡获得
エルク	ミルマーナ的モフリー穴中获得
ルッツ	抽卡获得
シュウ	抽卡获得
リーザ	击碎ロディオンの馆地下的铁箱后获得/抽卡获得
テオ	寻找タチアナ任务时在金字塔中获得/抽卡获得
イーガ	抽卡获得

注:部分人物卡片如果在流程中错过未拿,在之后还能在ディルズバルド的卡片商店中抽卡获得。

合成一览表

必杀技
【风刃破弹】剑技の奥义书+魔技の奥义书(カーグ)
【シャッフルショット】射击の奥义书+ダークスフィア2(マル)
【ヒートサイクロン】暗器の奥义书+ヒートアロー2(ポーレット)
【ギガントバズーカ】射击の奥义书+武器图鉴(ガンツ)
【ミラージュフィールド】机械の奥义书+ライジングブラスト2(タチアナ)
【ヒエン召唤】魔技の奥义书+幻觉の奥义书(ダーク)
【クリムゾンスラッシュ】斗技の奥义书+ヒートアロー2(デルマ)
【アイススマッシャー】斗技の奥义书+ウォーターバブル2(ヴォルク)
【ブラッディソーン】魔技の奥义书+ゴーレムハンド2(カトレア)
【アヤツリ】幻觉の奥义书+ダークスフィア2(ペペドア)
【チークミサイル】机械の奥义书+ヒートアロー2(チークベック)
【バニっちゅ】魔技の奥义书+マジカルストーン(ちょこ)
【トータルヒーリング】魔技の奥义书+ウォーターバブル2(アーク)
【天の裁き】幻觉の奥义书+ライジングブラスト2(ククル)
【樱花雷爆斩】剑术の奥义书+ヒートアロー2(トッシュ)
【ラマダ真拳】斗技の奥义书+ラマダの纹章(イーガ)
【ヒートウォール】魔技の奥义书+ヒートアロー2(エルク)
【ラヴィッシュ】幻觉の奥义书+ゴーレムハンド2(リーザ)
【乱れ击ち】射击の奥义书+ウインドスラッシャー2(シュウ)
【インパルスボム】魔技の奥义书+エクスプロージョン2(アレク)
【ナイフレイン】暗器の奥义书+ストライクパワー(ルッツ)
【ラブナパーム】射击の奥义书+ヒートアロー2(シェリル)
【クロスジャベリン】棒术の奥义书+パワーストーン(テオ)
【リリアスパイラル】暗器の奥义书+ライジングブラスト2(リリア)
【ランサースピリット】棒术の奥义书+封魔のおび(エッダ)
【アーススピリット】棒术の奥义书+ゴーレムハンド2(エッダ)
【クラーフスピリット】棒术の奥义书+幻觉の奥义书(エッダ)

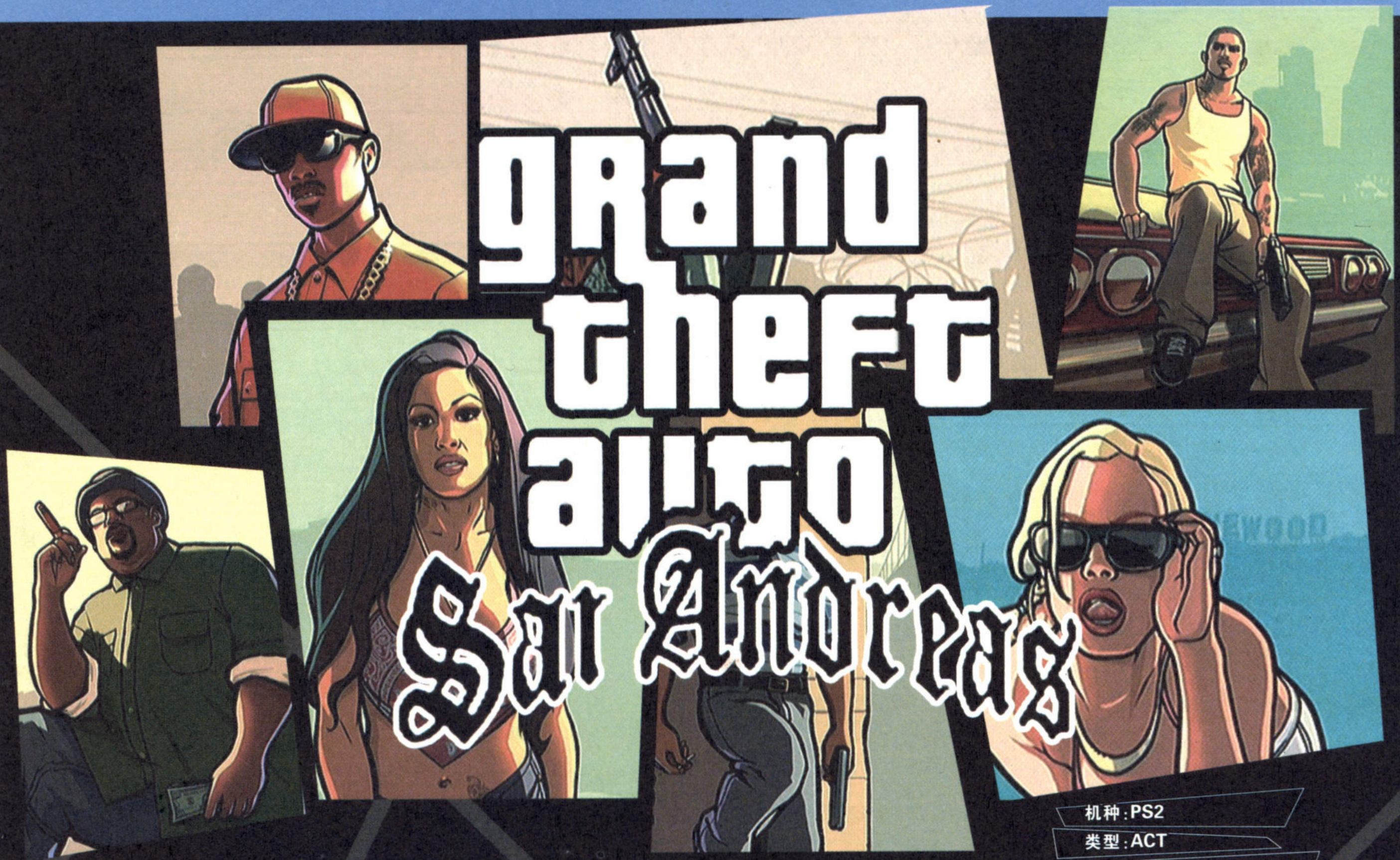
饰品
【パワーストーン】透き通った石+ロマンスのしずく
【マジカルストーン】磨かれた石+ロマンスのしずく
【疾风のバンダナ】万能の布+リザードシート
【战士の守り】かたい金属+リザードシート
【バイオレットレーサー】シルバーロザリオ+贝壳
【技术者の教本】机械の奥义书+サバイバルガイド
【封魔のおび】きぬのおび+战士の守り
【ニンジャスカーフ】疾风のバンダナ+万能の布
【毒避けの指轮】おもちゃの指轮+磨かれた石
【バランスの指轮】おもちゃの指轮+透き通った石
【ラークの纹章】シルバーロザリオ+ゴールドロザリオ
【愈しの绘札】キュア3+キュア3(ヒールレイン3+ヒールレイン3)
【愈しの小人】愈しの绘札+万能の布
【ロマンシングピース赤】ロマンシングピース青+ロマンスのしずく
【ロマンシングピース黄】ロマンシングピース赤+ロマンスのしずく
【ロマンシングストーン】ロマンシングピース黄+ロマンスのしずく
【ロマンスのしずく】相同 LV2 魔法×2
【天使の像】武神の秘传书+谜の矿石
【女神の像】五轮の书+谜の矿石
【王样の像】斗争大辞典+谜の矿石

魔法
【ヒートアロー2】ヒートアロー+マジカルストーン
【エクスプロージョン2】エクスプロージョン+マジカルストーン
【ウォーターバブル2】ウォーターバブル+マジカルストーン
【ダイヤモンドダスト2】ダイヤモンドダスト+マジカルストーン
【ウインドスラッシュ2】ウインドスラッシュ+マジカルストーン
【トルネード2】トルネード+マジカルストーン
【ゴーレムハンド2】ゴーレムハンド+マジカルストーン
【メテオフォール2】メテオフォール+マジカルストーン
【ライジングブラスト2】ライジングブラスト+マジカルストーン
【サンダーストーム2】サンダーストーム+マジカルストーン
【ソウルディバイド2】ソウルディバイド+マジカルストーン
【ダークスフィア2】ダークスフィア+マジカルストーン
【キュア2】キュア+マジカルストーン
【キュア3】キュア2+マジカルストーン
【ヒールレイン2】ヒールレイン+マジカルストーン
【ヒールレイン3】ヒールレイン3+マジカルストーン
【ストライクパワー】魔技の奥义书+パワーストーン

道具
【磨かれた石】透き通った石+万能の布
【小石袋】石ころ+リザードシート
【铁の玉】轻い金属+かたい金属
【手里剑】ゆがんだ手里剑+射击の奥义书
【手榴弹】火药球+轻い金属
【ディルズボム】火药球+かたい金属
【伤药】あきビン+キュア
【火炎瓶】油球+あきビン
【時限爆弹】手榴弹+火药球
【パラライズボム】時限爆弹+しびれ玉
【ショックウェーバー】ルーサの杖+トルネード
【火炎放射器】放水器+油球

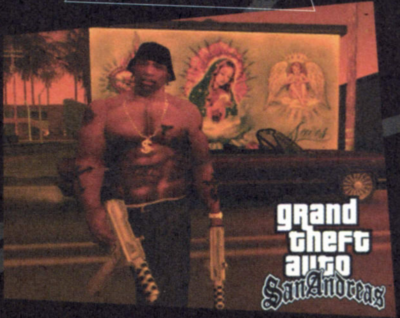
防具
【チェインベスト】レザーベスト+轻い金属
【エルブンチェイン】诗人のローブ+バイオレットレーサー
【レンジャースーツ】布の服+拳法着
【リングアーマー】かたい金属+布の服
【ヘビーアーマー】リングアーマー+かたい金属
【ルーンアーマー】バトルアーマー+マジカルストーン
【ドラゴンスケイル】ルーンアーマー+ドラゴンのうろこ
【リザードスケイル】ルーンアーマー+リザードシート
【マジックローブ】旅人のローブ+マジカルストーン
【隐者のローブ】マジックローブ+マジカルストーン
【魔法の靴】ブレイドブーツ+マジカルストーン
【ニンジャの手甲】クラフトグローブ+疾风のバンダナ
【ガントレット】 皮の手袋+轻い金属
【グラウスの防具】バトルアーマー+战士の守り
【ドバッチマスク】リザードシート+アーマーストーン
【佣兵のブーツ】サバイバルガイド+リザードシート
【龙骨の甲胄】ドラゴンスケイル+ドラゴンのうろこ
【ピアンタの花びら】アルラウネの实+ロマンスのしずく
【ウーファー族のマント】旅人のローブ+战士の守り
【ラルゴの带】封魔のおび+ロマンスのしずく
【スメリアの铠】ルーンアーマー+谜の矿石
【纹次の法被】封魔のおび+拳法着
【圣母の腰带】きぬのおび+ロマンスのしずく
【ピュルカ族の上着】隐者のローブ+リザードシート
【サシャの道具袋】小石袋+リザードシート
【精锐のマフラー】忍者のスカーフ+疾风のバンダナ
【ホルンの衣】隐者のローブ+万能の布
【フィオナの衣】诗人のローブ+万能の布

武器
【マッスルリスト】 パワーリスト+パワーストーン
【バトルブレスレット】マッスルリスト+パワーストーン
【アイアンファング】バトルブレスレット+かたい金属
【幻兽の牙】アイアンファング+幻觉の奥义书
【罗刹の腕轮】アイアンファング+斗技の奥义书
【水晶の数珠】透き通った石+こわれた数珠
【ヒスイの数珠】磨かれた石+こわれた数珠
【妖玉の数珠】水晶の数珠+ヒスイの数珠
【シルバーロザリオ】轻い金属+谜の矿石
【シャイニングクロス】シルバーロザリオ+磨かれた石
【ゴールドロザリオ】シルバーロザリオ+谜の矿石
【五轮の书】格斗术のすべて+サバイバルガイド
【斗争大辞典】五轮の书+武神の秘传书
【除灵师のシャフト】ルーサの杖+ラークの纹章
【ニーデリアヒルト】谜の矿石+ニーデリアの纹章
【ディルズユニット】ヴィルマーユニット+テクノストーン
【族长の钩爪】谜の矿石+かたい金属
【流行のぬいぐるみ】黑水晶の数珠+万能の布
【タクティカルグラブ】ガントレット+武器图鉴
【ブレインヒルト】武器图鉴+谜の矿石
【ノルのシャフト】ノルの纹章+ルーサの杖
【大僧正の纹章】格斗术の全て+ラマダの纹章



机种:PS2
类型:ACT
厂商:ROCKSTAR GAMES
发售日:10 月 25 日
作者:蜻蜓躯壳/责编:短笛

关键词:主角

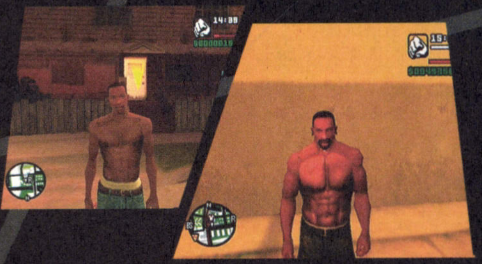


GTA 的主角依旧是上天下海无所不能，主角 CJ 与前作最大的不同就是从外观到能力都是可以改变的，回想 VICE CITY 里的 TOMMY 为仅有的几件衣服跑大半个地图，相比之下 CJ 可供选择和改变的体貌衣着是前作的几十倍之多，肌肉拼插的彪形大汉或是没有大力气只有大腰围的墩形叔叔，西装革履仪表堂堂的丹泽尔·华盛顿或者彩色头发文身比美国律师还多的丹尼斯·罗德曼，只要你愿意，主角可以有任意的或光辉或猥琐的形象。同时可以变化的还有内在的能力数值，飞机汽车枪支的驾驭能力也不再是与生俱来，肺活量体能 HP 也要在锻炼中慢慢提高，玩家将和 CJ 一起经历成长的乐趣、成长的烦恼。

外观

发型、文身: 分别在理发店和文身店里改变。

肌肉: 通过在健身房里锻炼可以使主角拥有健美的身躯，赤膊的时候尤为明显，起初是肩宽的增加，再后来的肌肉男就要看玩家的审美观念和承受能力了。



胖瘦: 饮食过量会导致肥胖，变胖之后速度、体力以及性感度都会大打折扣。为什么乔丹能扣篮而玛 雅大婶不能？从某种意义上说控制腰围的重要性要比锻炼技能重要，因为一个大腹便便的主角不但不 养眼而且耐力和速度降得甚是离谱，而减肥之路更是漫漫，所以图省事一次多吃是不可取的。

服装: 与前作的套装不同，可以自行组合各部位的服装，有上衣、裤子、鞋、项链、眼镜、帽子、手表等，西服革履或是奇装异服，棉麻丝缎或是赤膊周身，再或者是大短裤大背心配大拖鞋。

内在数值

RESPECT	威信度。GTA 的乐趣之一就是主角地位的不断提升，此次这一要素将被具现化，通过完成任务和挣夺地盘来增加，值越高就能在街上收服越多的本帮成员。
FAT	肥胖度。通过进食来增加，通过运动来减少，太高会影响速度并且外形难看；也不能太少，太少会很容易损失肌肉值。
STAMNA	体力。关系到快速奔跑，快速游泳，快速蹬车的持续时间。通过锻炼来增加。
LUNG CAPACITY	肺活量。值越高在水下憋气的时间越长，通过反复潜水来增加。
SEX APPEAL	性感度。通过锻炼肌肉、更换服装和接受风俗服务来增加。
MUSCLE	肌肉。通过在健身房的锻炼来增加，肌肉越发达力量越大，但是也会多少降低速度。需要通过经常进食和锻炼来维持。
DRIVING SKILL	开车技巧。通过驾驶和做特技动作来增加。
FLYING SKILL	飞机飞行技巧。
BIKE SKILL	摩托车驾驶技巧。
CYCLING SKILL	自行车技巧。
WEAPON SKILL	武器使用熟练度。每种武器的熟练度是独立的。手雷、狙击枪等武器没有熟练度。
MAX HEALTH	最大 HP。

飞机类操作

□:下降/停止动力
×:上升/动力发动
左摇杆:机身倾斜
右摇杆:视角
L2、R2:机身向左/右旋转
L1:武器 1(如果有的话)
R1:瞄准(喷气式战斗机专用)
○:武器 2(如果有的话)
L3:使机身水平
R3:放下、收起起落架(如果有的话)
入门提醒:直升机的前进需要先将机头前倾(左摇杆上)再按×

所有交通工具通用

△:乘坐、离开、抢劫该交通工具
×:动力
L2+R2:看后方
SELECT:切换视角

摩托车

L1、○:射击
左摇杆上:站起
左摇杆上(轻推):俯身
左摇杆下:抬起前轮
其余同汽车

自行车

基本与摩托车相同,不同点如下:
L1:跳起
×:蹬车,按的频率越快速度越快。

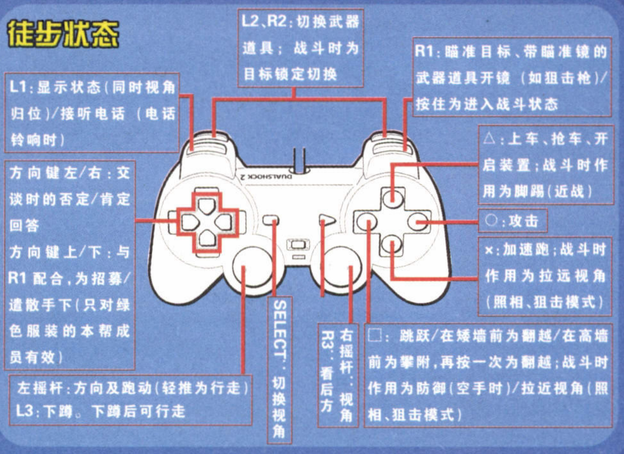
汽车内

左摇杆左/右:方向
右摇杆:视角,跳舞(某些改装车)
方向键上/下:电台
□:倒车
○:射击(需配合 L2、R2)
△:跳车(车辆具备一定速度时)
L1:射击(需配合 L2、R2)
R1:刹车
L2、R2:向左/右看
L3:鸣笛/固定底盘(某些改装车)
R3:启动特殊任务(特种车辆)/起跳(某些改装车)

船

基本与汽车相同

关键词:操作



注:在游泳状态时×键:自由泳,○键:下潜。

关键词:环境

游戏的舞台是一个叫做 San Andreas(圣安德列斯)的地区,由 Los Santos、San Fierro 和 Las Venturra 三个城市及郊区的一些自然景区和村庄组成;时间是 20 世纪 90 年代初,处于 GTAVC 和 GTA3 之间 年代。与前作一样,主角可以在城市里任意活动自行决定要做的事情,没有关卡的束缚,没有两道墙壁一条路。所能达到的区域也随着剧情的发展慢慢扩大。本作的地图规模是前作的几倍大,其规模不亚于一个中小城市的市区规模,所以很多时候要长途跋涉,因此要合理利用火车和高速公路。

关键词：主要角色

Carl Johnson(CJ)

游戏的主角，简称 CJ，是一个一心要为母亲和弟弟复仇的黑帮成员。善于使用武器和驾驶。(任务中与其有关的任务点为"CJ"点。)

Sweet Johnson

CJ 的哥哥，帮内的领导人之一，对 CJ 心存不满但是仍保留着深厚的兄弟情谊，是 CJ 主要的支持者。(任务中的"S"点。)

Smoke(Big Smoke)

Johnson 家多年的朋友，帮内的重要人物。本事和腰围在帮内都是数一数二，是个能做出惊天动地的大举动的角色。(任务中的"BS"点。)

Kendl Johnson

CJ 的姐姐，与 Sweet 之间存在着分歧。

Ryder

CJ 的朋友，帮内成员，脾气极其暴躁。("R"点)

Frank Tenpenny & Eddie Polaski

一对卑鄙的警察搭档，不停地为 CJ 找麻烦，利用他为自己做不法的勾当。(其任务点为一个边上带三色标志的字母"C")

Cesar Vialpando

Kendl Johnson 的男友，不是帮内成员，但和 CJ 保持着很密切的关系，在 CJ 被出卖的流亡日子里跟随着 CJ。(与其有关的任务点为"CV")

The Truth

CJ 在流亡过程中认识的朋友，一个充满活力的老人。("TT"点)

Wu Zi Mu(Woozie)

Las Venturas 华人帮会的干部，与 CJ 的关系既不十分亲密也不完全敌对，纯粹的利益关系。("W"点)

Catalina

强悍的女人，脑子里全是打家劫舍杀人越货的事情。曾一度是 CJ 的女友。(粉红色"C"点)

关键词：任务

整个游戏由许多大大小小的任务组成，主线任务和支线任务，彪车偷窃抢劫无恶不为，要得到100%的完成度就需要将游戏里大大小小的主支线任务也一个不剩地完成。上帝保佑千万别再让刚主线通关就乐不颠地把"通关存档"上传网上的强者再出现。

所谓主线任务就是与剧情有着直接连系、随剧情的发展逐渐开启同时也推动剧情的任务。全部完成后可以看到通关画面，在地图上有明显的标志，如"S"、"R"等等。当你无论走到什么地儿，屏幕左下角的小地图上都显示着一个标志时，说明这是一个需要你去完成的主线任务(您小心了：别把标示方向的"N"也当作任务点来穷追不舍，VC 时代就有海了去的人这么干过，一气儿乘风破浪开船追到地图边上然后一本正经地发帖子问 N 点在地图外面怎么去)。

支线任务与剧情没有联系，基本上可以随时进行。支线任务种类繁多可谓五花八门，如：收集隐藏物品，喷涂 100 个隐藏的喷涂点，拍摄全部 50 张指定的照片，在所有赛车场中取得冠军，购买全部地产，在出租车模式下拉载一定数量的乘客，救护车警车等特种车任务(R3 键启动)达到要求级别等等。在完成任务后会有相应的奖励，比如在消防车模式中获得 12 级就可以使主角防火。

任务中，目标人物和车辆的头上通常会有标记，红色标记为敌方单位，蓝色为本方。

地图中目标单位或目标地会显示为方块。当目标所在地势比主角高或低时方块会变成三角或倒三角。

关于目标点的颜色，黄色为目标地(在游戏中为红色光圈)，绿色为必需的道具，红色为敌方单位，蓝色为本方单位。

另外，在任务进行当中许多功能是无法使用的，如存档、健身等。任务失败后任务点会重新出现，剧情会重新回归到执行该任务之前。主角的被捕和死亡都会使任务失败。

关键词：中断

一是"WASTED"，HP 耗尽被，相当于死亡。HP 耗尽和乘坐的交通工具爆炸都会导致主角死亡。主角死亡后会丢失全部武器道具，GTA 是没有 GAME OVER 的，两手空空老老实实地出现在距离出事地最近的医院门口。

二是"BUSHED"，被捕。当通通缉指数在身时会受到警察的追捕，当主角横躺在地或坐在车门打开的车里被警察用枪指着的时候则为被捕。被捕后遗失所有武器出现在距离出事地最近的警局门口。

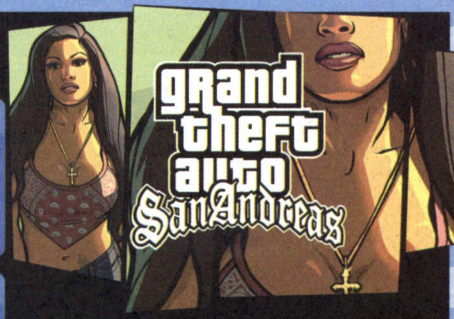
关键词：建筑说明

偌大的一个城市，各种各样的具备各种功能的建筑遍布其中。

食品店	进食的作用：1，恢复 HP。2，增加 FAT 值。
文身店	改变文身。
理发店	改换发型，在大多数店里可选的发型是相同的。但个别店里也可以找到稀有的发型。
服装店	购买服装。一些必要道具(如夜间偷窃用的面罩)也在这里购买。重复购买衣服先前的衣服会被覆盖，但可以在家里的更衣室找到。
武器店	购买武器。一些武器店里还有射击场，可以比赛来提高武器使用技巧。
健身房	锻炼肌肉的地方，如果想要一个健美的身体就要把大把的时间花在这里。
喷漆店	开着车辆进入喷漆店，花 100 元为车辆喷漆，喷漆后的车辆不但会改变颜色，还会焕然一新，更重要的是会消除所有的通缉指数。
汽车修配厂	更换车辆的部件，使你的爱车拥有更华丽的外形和更高的性能。
存盘地点	游戏中储存进度的地方。
尚未购买的地产	绿色为可购买，红色为暂时不可购买。地产购买后可以为主角提供存盘点和更衣室，个别还配有车库。

除此以外游戏中还有很多可以进入的建筑，在地图上没有标示，供玩家探索。

关键词：杂项



存档

游戏中存档的地点显示为3.5英寸软盘。也许某人要说软盘落后的说，但一位有戏开发者曾说过：存盘标志将采用比《生化危机》里的打印机先进的多的3.5存软盘。存档地点一般是主角的住所。在住所内除了存档还提供了更衣室，可以在此更换之前买的衣服。游戏会为主角免费提供一些存盘点，但大多数需要玩家自行购买（地图上的绿色房屋）。存档一次会产生以下效果：1，游戏内时间跳过6小时。2，HP全满。3，消除所有通缉指数。

车库

游戏中的车辆需要停在车库中才能保存，在购买一些地产（存档地点）的时候可以得到车库。与前作一样，车库还是免费的修车店，停进去的车辆在关门后会恢复到完好如初的状态。

女友

在本作中主角可以交女朋友了。在剧情中会结识两位，在街边也会结识女友。主角到女友的家里（地图上显示为红心标志）去约她出来进行各种活动来提高好感度，每个女友的性格和爱好不同，比如第一位大火里救出来的丹尼斯，人家喜欢舞厅酒吧摇头晃脑，你偏拽着人家去西餐恐怕就要跪洗衣机了，当好感度达到一定程度后会有情节发生，好感度增满之日丹尼斯会送一套西装给CJ。

双人模式

女朋友的家门口都有双人游戏选项（两个小红人标志），站在该标志上按动2P手柄的任意按钮就可以进入双人游戏模式。双人模式中不能接任务，只能做一些类似彪车杀人之类的事情。

除了女友家门口，游戏中还有其它的地点可以进行双人游戏。

风俗服务

GTA系列的特色之一。选一个美好的夜晚，开一辆带顶棚的轿车，行驶到某些衣着暴露的美女旁边，美女会问你是否想度过一段美好的时光，按方向键右接受。美女上车后找一处僻静的地方停车，车身就剧烈摇摆起来……作用是回复HP和增加性感度。

关键词：武器

游戏中的武器多种多样，主要分为几大类，同类别的武器只能装备一种，否则会被覆盖。

钝器	小刀、长刀、棒球棒、警棍、电锯等
手枪	有9MM手枪、无声9MM和沙漠之鹰等
SHOTGUN	俗称的暴力枪，分长短几种，特点是近距离使用威力大，并且可以将对方击倒。
小型冲锋枪	有SMG等约4、5种，最常用的武器，因为是单手持枪，不会影响加速跑的速度，而且这也是唯一能在车上使用的枪支，所以任何时候都是必备的。
投掷类	燃烧瓶、手榴弹、遥控炸药等，威力巨大的爆炸性武器，使用的时候最重要的就是不要伤及自己和同伴。
半自动步枪	AK和M4，威力巨大，同时由于沉重也会影响跑动的速度，并且价格不菲。
长枪	猎枪和狙击枪。在游戏后期狙击枪应该是必备的。
高级武器	火箭筒、火箭炮、滚筒机枪、火焰喷射器。威力巨大的武器，在武器店中没有出售，需要玩家自己在游戏中寻找。
道具	道具也显示在武器栏中，如相机、灭火器、降落伞包等。

关键词：枪战

除了赛车飞驰之外，游戏里见得最多的就是枪子儿满天飞，敌人的数量往往数倍数十倍多，火力装备又往往与主角丝毫不差，不掌握好技巧狂冲一气是可肯定要当枪靶炮灰，但若掌握好技巧则可以全身而退。

首先是瞅准距离，原则上越远越好，NPC的远程射击精度实在不能恭维，所以甭管什么时候都不要奋勇前冲，争取在最远距离，再配合上自动瞄准，一场血肉横飞的战斗就比煎个荷包蛋要简单多了。

其次是注意寻找掩护，按L3下蹲，躲在汽车的后边是街头战役中最常用的。

再是运动，对手很难击中运动中的目标，所以在形势不利时不要硬拼，快跑撤退也是安全之策。在阵地战中，下蹲后的滚动也可以躲避大多数的子弹。

状态栏分析

1 当前武器。

2 两个数值，左边的是当前武器的弹药总数，右边的是弹夹内的弹药数。枪战中，当这个数值接近零的时候就要及时隐蔽了，否则主角会在枪林弹雨中悠哉悠哉地上子弹……

3 现金。

4 游戏中的时间。游戏内一小时相当于真实时间一分钟。

5 防弹衣。在受到攻击时防弹衣值消耗殆尽之前不会伤及HP，但是摔伤或在水中窒息时防弹衣不会起作用。

6 氧气。当玩家进入水中后才会出现。潜入水中后开始消耗，浮出水面后逐渐恢复。当氧气值消耗殆尽之后不及时浮出水面会继续消耗HP。

7 主角的生命值。补充生命值的方法有：1，存档。2，进食。3，游戏中的红心标志。4，接受风俗服务。

8 通缉指数，俗称警星。当玩家犯罪时该指数会上涨。一级时只要不碰到巡逻的警察叔叔可以安然无事；二级之后会有警车主动追击，老天知道他们是怎么知道你在哪的。随着级数的上涨防暴警察、直升机、FBI等会纷纷加入追击队伍。当达到6颗星时军队的军车和坦克赶来，一时间千军万马奔你而来，尽管你并不是萨达姆·侯塞因。

降低警星的方法：1，地图中的黄色六角星。2，存档。3，理发和换装。4，汽车喷漆店。5，长时间保持在警察的视野之外狂奔。

grand theft auto San Andreas

grand theft auto San Andreas

说明 1 由于 GTA 众所周知的自由度，接任务的顺序在很大程度上是自由的，这里大致按照任务点出现的顺序进行叙述，基本上符合剧情和时间的推移。

说明 2 以下几点为各个任务中的共同点，所以攻略中大多省略不写：

主角死亡或被捕会使任务失败；

被主角保护的目标挂掉则任务失败；

与主角一同作战的主要人物死亡会导致任务失败；

赛车比赛必须要得到第一名；

追逐目标时如果目标的标志完全脱离屏幕左下的小地图则任务失败；

任务开始大多是开车载人前往目的地，结束时也多半是载人返回；

任务之中可能会有用到钱的地方，比如为车辆喷漆需要 100 元，所以最好带着点钱去接任务；

有枪战的关自然要带防弹衣和武器，以下不再强调。

该游戏中左类比摇杆和方向键不通用，所以以下提到的“方向键”不包括类比摇杆。

有时会出现地图上一个任务点都没有的情况，一般等来电话按 L1 接听之后就可开启新任务，所以有电话尽量要及时接听。

说明 4 GTA 的很多任务图点标在本作中依然是不知所云，除了一些清晰字母标志以外笔者很难说清图标上画的是什么，攻略中对任务点的称呼使用最自白的描述（如蓝色骷髅、白色方块）以便于理解。

说明 5 自行绘制的地图属于示意图，旨在让玩家大致理解地形和敌人的分布，不能做到比例精确，标注的警卫数量和位置也以约数为主。

另，为方便玩家省去颠倒翻转杂志之苦，如未特别标注，自制地图的方向并不是以北为上，而是以主角开始进入该区域时的方向为上。

PART 1:LOS SANTOS

主角 CJ 回到了阔别五年的家乡，在朋友在帮助下渐渐在帮派中取得了一席之地。

1 BIG SMOKE CI 点

骑着自行车，前往指定地点后跟上前面头上有蓝色的点的同伙，到达目的地任务成功。

2 RYDER R 点

理发店、匹萨饼店教学关：RYDER 领你去理发店和 PIZZA 店，进入店中走到红色标志点上进行消费。发生剧情后逃跑。

3 TAGGING UP TURF S 点

将墙上的喷漆图案喷上本帮的绿色字覆盖之：SWEET 会为你演示并喷掉第一个目标，之后主角自行解决剩下的 2 个。

4–6 —— S 点

开车到目的地杀人：驱车前往 3 个目的地，并杀掉目标。最后一个地点杀掉房子里所有的人。

开车进行枪战：开车跟住敌人的车，同伙会把身体探出车外向敌人开枪，解决敌人后将几人分别送回家。

射击教学关：射击酒瓶和打爆汽车，完成后到指定的服装店买衣服。出店后任务结束。

7 DRVIE-BY S 点

还是黑帮火拼，此次主角只当司机：将车开到地图上红点的位置，同伙会在车中开火消灭目标。轻松消灭所有敌人之后到喷漆店消掉警星。

8 SWEET´S GIRL S 点

SWEET 被困，驱车前去解救并进行枪战：CJ 来到 SWEET 家中触发剧情。CJ 驱车前往目的地，到达前 SWEET 的血会一直减。敌人的火力很猛所以尽量不要下车，在车上开枪配合碾压。消灭敌人后按 L1 接电话，最后在敌人的追赶中载着 SWEET 等人回家。

9 CESAR VIALPANDO S 点

汽车舞会：开车到指定的车库取车，为车更换部件。之后到达会场参加舞会，跳舞的方法和跳舞机一样，根据指示使用右类比摇杆输入方向。

10 HOME INVASION R 点

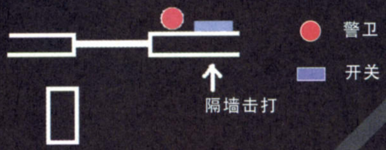
潜入人家偷东西：18 点至 20 点来接任务。限定时间内开着一种特别的货车到目的地，进入房间后偷取三个箱子。画面右边会有 NOSIE 即噪音值，跑动发出其它声响都会增加该值，满了之后主人会被惊醒。在屋内要保持慢走（轻推摇杆），三个箱子分别在进门右手边的墙角、楼梯转角和 2 楼走廊尽头，每拿到（△键拿起/放下）一个就出门送到货车上，全过程有时间限制，完成之后回程过程不算在计时内。任务结束以后便可以再使用这种货车到那里偷东西。

11 CATALYST R 点

与外帮火拼，之后从火车上偷取货物：到达出事地点在火车被毁掉之前消灭所有敌人，敌人会有增援，火力很猛，所以推荐多用汽车碾压。之后登上火车向后面跟随的车辆上投运货物，L1 为投掷，按住的时间长短为力度。扔完 10 个箱子后延铁路返回大本营。

12 ROBBING UNCLE SAM R 点

与 RYDER 到军事基地抢劫，用叉车将货物送上货车：开车来到院门口主角要翻入墙内用拳头击打开关打开门。进去后如法炮制打开仓库的门。院内有 3 名警卫，仓库内有 2 名，进入仓库后，RYDER 负责掩护，主角乘上叉车，将仓库里的 4 个箱子和仓库外的任意 2 个箱子全放上货车。用右类比摇杆控制叉车的叉子升降，先降到最低叉中箱子，再升高，并将之伸到货车货箱内。逃走时有军车追赶所以要多点小心。



13 OG LOC BS 点

摩托车追杀战：到指定地点接 OG，之后用摩托车载着 OG 追杀敌人。需要大量穿越小路，而且坡路较多，但是对方的逃跑路线是固定的，熟悉几次后追击不成问题。到达终点后会对方有帮手，注意保护 OG。

14 RUNNING DOG BS 点

追上 BIG SMOKE 并杀掉目标，简单的任务，主要是锻炼主角的翻墙功夫。

15 WRONG SIDE OF THE TRACKS BS 点

驾车追击火车上的敌人：CJ 驾摩托车载 SMOKE 追击火车上的人，靠近车头后 SMOKE 会自动射击，击毙车上所有敌人。

16 JUST BUSINESS BS 点

先进行一番枪战，再坐在车上玩第一视角射击：和 SMOKE 到达目的地后进入屋内消灭所有敌人，出去后 SMOKE 突发奇想地自己驾车让 CJ 射击。进入主视角射击模式后，不停地有摩托车等车辆追上来，到终点时摩托的 HP 尚存即算过关。

17 HIGH STAKES,LOW-RIDER CV 点

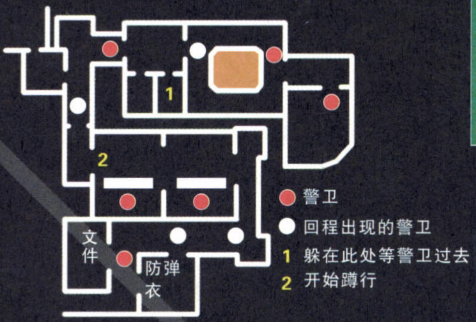
老爷车赛车：找一台老型号的轿车前往 CV 点领取任务，CV 点大门对面停的那一辆就可以。跟着 CV 前去参加车赛，过关条件是获取第一名。

18 LIFE'S A BEACH OG 点

到海边进行跳舞游戏，然后偷走人家的音响车：必须在 22:00-16:00 去才可以接到任务。到海滩与站在音响车车尾的 DJ 谈话，对方提问后按方向右键确定，进入跳舞模式，老规矩，按钮图案进入圆圈后按对应按钮，通过条件是取得 4000 分。达成后将音响车开走送往指定地点，会有追兵。

19 MADD DOGG'S RHYMOS G 点

驱车前往山坡上的豪宅，到达院门口后会提示你大门的位置，潜入进去偷取文件：入式关卡，重点练习用刀从背后暗杀敌人，偷取到文件前只能使用匕首，文件到手后警卫数量增加，CJ 此时可使用其它武器。



20 BURNING DESIRE C 点

用燃烧瓶炸人家窗户，大火燃起后火中救美，CJ 恋爱史自此展开：到目的地拿到燃烧瓶，炸掉目标房屋的 5 个指定窗户。通过按○键的时间长短来控制力度，注意不要烧到自己和提防警卫。大火燃起后 MM 在火中呼救，CJ 冲进屋内救美。看见火要绕开走，屋内虽然火大但总有路可以走，所以不要做出从火苗上跳过之类的"撞"举。也不要着急上楼，走至一楼尽头厨房内拿到灭火器，此时灭火器容量无限制，放开使用。一边灭火一边上楼，救出 MM 后房屋坍塌路线有变，但只要尽量把火扑灭以稳求胜，过关不是问题。送 MM 回家后发现 MM 家离自己家很近，以后主角可以来此约 MM 出来。

21 MANAGEMENT ISSUES OG 点

抢劫车辆，将目标骗上车后，将车开进大海：抢下目标车辆，如果有损坏要到喷漆点修复，在晚上 10 点之前赶到目的地，与其它车停成一个姿势，保持在两辆车中间的位置开到下一地点，目标上车后开车前往海边码头，保持高速行驶，车子快入海时按△键跳车。

22-24 — OG 点

搬迁剧情，OG 不再为那家店打工，OG 点搬至主角最初的家对面。

之后 20:00-17:00 换一身衣服和发型前去参加舞会。舞会正酣外帮前来砸场，多借助车辆做掩护。到码头，来场孤胆英雄之战，干掉楼内楼外所有敌人。

25 DOBERMAN S 点

抢地盘：进入地图所示的紫色区域，攻击黑帮成员引发火拼，抵挡住三波攻击后该区域会为你所属，变为绿色。任务结束后主角便可以开始抢底盘扩大自己的势力，地盘越大收入越高（收入点在自家门口）。

26 LOS SEPULCROS S 点

锁定头上有箭头的两人，按方向键下与其谈话让其归顺，然后带他们作战干掉目标：作战过程中对着他们按键做出命令（上：停留在原地，下：跟随）。

27 REUNITING THE FAMILIES S 点

抢战、救美、第一视角射击：CJ 驱车载一行人前往目的地，不想突然被警察包围，CJ 迅速进入屋内干掉警察救出 SWEET，其间还会得到内衣美女的拥抱。之后在屋顶上击毁直升机，在逃走的过程中又一次玩起第一视角射击。

28 THE GREEN SABRE S 点

黑社会总免不了有叛乱和出卖，CJ 的流亡日子此关开始：开车到达目的地，看见了 SMOKE 和 RYDER 出卖自己的事实，CJ 想起该去救 SWEET。终于消灭了所有的敌人，警察却来了。此关之后，被出卖的 CJ 被带到了另一个城市，抢占的地盘尽失。

PART 2:San Fierro

南部山区

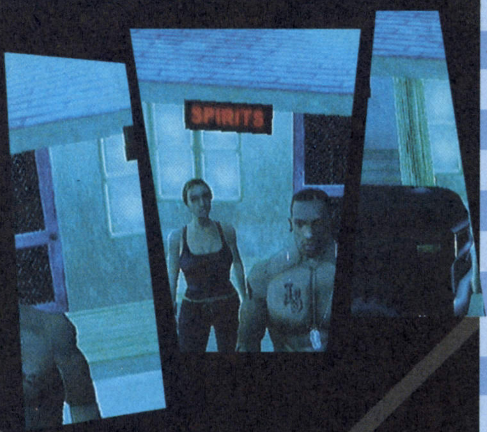
CJ 被出卖之后被带到了位于地图西南部的山区，开始了流亡生涯。此阶段的任务全部在这里以及 LOS SANTOS 西北部的山野和村庄里进行。

29 BADLANDS C 点

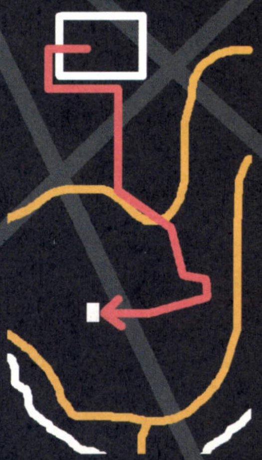
骑越野摩托前往山上的小木屋杀掉目标，并将尸体拍照：警卫数量不多，很好应付，但要小心不要让目标开车逃走，山路崎岖，CJ 又只有一辆小摩托，一旦逃走了很难追。

30 FIRST DATE ? 点

开越野车回到 LOS SANTOS：在"？"点 CJ 认识了强悍的巾帼大盗 CATALINA，两人一起去抢劫。有 4 个目标点可供选择，任意选择一个目标点完成，其余的 3 个在以后在 CATALINA 山上的家中接任务完成。



31 BODY HARVEST TT 点



抢收割机：到黑人警察那里见过了一个上帝模样的老人，之后去一个农场抢劫收割机，并开往老人的农场。很多农民持枪阻拦，从他们身上压过去——收割机真是个血腥的东西……

32-35 — CV 点/C 点

剧情过场，之后 CATALINA 的粉色 C 点出现。前往与 CATALINA 合作将 FIRST DATE 任务中余下的三个抢劫任务做完。

之后再去敲 CATALINA 的门，却硬被叫进屋，之后屋内发出锁链皮鞭的响声和快乐的呻吟-__-! 剩下的同任务 FIRST BASE。

36 WU ZI MU CV 点

自备车辆赛车：开一辆轿车去参赛，但是当地没有什么好车，建议去不远处的 CATALINA 家开停在门口的那辆车，（车如果不在就出去转一圈，回来就有了）。CATALINA 的车的性能要比其它对手强很多，所以取胜不算难事。顺带一提，GTA3 主角在过场中出现了。

37 FARE WELL,MY LOVE... CV点

用指定车辆赛车:GTA3的主角正式成了CATALINA的男友……想知道为什么可怜就去看GTA3的开头。关于比赛,此次的车速很快但不好控制,建议先熟悉一下路线和车的性能,比赛中多使用横向撞击对手车尾的战术,还可以利用地形将对手挤下悬崖。

PART 3:San Fierro

CJ跟随Truth来到了San Fierro。在新的城市开始生活。

38 ARE YOU GOING TO SAN FIERRO TT点

跟着"上帝老人"到SAN FIERRO去:首先在限定时间内用喷火器烧毁所有在小地图上显示为红点的农作物,再用火箭炮击落直升机,最后开车前往SAN FIERRO。到了SAN FIERRO,CJ会在此经营一家汽车修配厂,有存盘点和车库。

39 WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR CJ点

开车接人,到指定地点后按L3鸣笛。

40 SSS WE TIP CJ点

向别人车上藏毒以栽赃嫁祸:跟踪侍者的车到地下停车场,侍者下车之前不要被发现,所以最好走进去,侍者下车后杀掉他并换上他的衣服,混入侍者队伍。之后会有目标车辆的画面,记住车的外貌。站在那里等目标车辆到来,之前会有其他车辆到来,不要理。目标车辆到了之后要抢在其他侍者之前上车,限时开往自己的喷漆厂,出来后不要被损坏。开到停车场里的车位停好,再迅速跑回到路边标记处即可。

41 DECONSTRUCTION J点

到建筑工地来一次惨无人道的大破坏:来到CJ点的后身的工地,用铲车炸药等工具摧毁全部的白色房子,(注意铲车不要撞到炸药桶上,撞2次就见上帝),之后用铲车将藏人的厕所(地图上的红点)推进坑里(地图上的黄点)最后开一辆旁边的水泥车,车尾正对着坑停在标志点上——水泥倾泻而下,把厕所和里面的人永久地封存……

42 PHOTO OPPORTUNITY 红点

长途跋涉去接CESAR,再长途跋涉去偷拍照片:先去LOS SANTOS接CESAR,走水路似乎能近一些。然后开着他的车去地图西南角给到会人士拍照,注意要拍到面部特写。

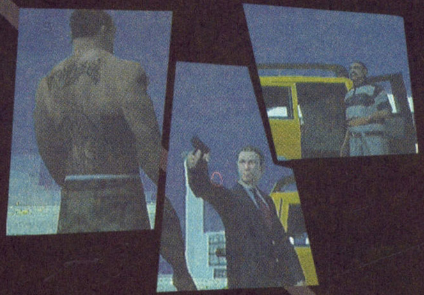
43-44 JIZZY 红点/蓝色骷髅点

纯剧情。在CJ的修车厂见WU ZI MU(WOOZILE),接着蓝色骷髅任务点出现。

保持车不爆炸连续完成4个任务:<1>限时送人<2>限时杀人<3>JIZZY的一个女友在大桥下被两人殴打,在其HP耗尽之前将其救出。<4>跟住两辆车并让他们华丽地爆炸。

45-46 — 蓝色骷髅点

追杀所有摩托车,对方翻车后按L1从车上取下包裹。之后开始辗转多地的限时救人行动:首先驾车限时前往目的地,到达之后却又换了地方,如此两遍之后最终目的地定在机场,从机场进去,屏幕右边显示的"SIGNAL"为你接受到的信号,信号增加说明你离目标越来越近,减少自然就是远了,以此判断出目标的位置,发现目标后该死的倒计时终于结束,全灭所有敌人。但注意不要打面包车,里面有你要救的人。救下那人之后再一起销毁面包车,开车带两人到喷漆点去。途中警星猛增,建议从机场出来后走桥下,那里有"警星-1"。



47-49 — W点

火拼:带WOOZILE去目的地,到了之后会有三波敌人前来进攻,消灭前2波后往外走,击毙转角处的第三波,但是不要打他们中间的车,你需要用它来逃跑和战斗。带WOOZILE上车后二人火力配合干掉所有的对方车辆,转个弯就回家。

抢车:到机场的地下停车场偷车,对方的阻拦明显太弱。顺海边的直路北上被车送到车库。

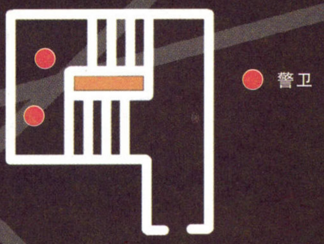
开车穿越标志点到达目的地:途中不停地有摩托车赶上来向你射击。因为不赶时间,所以大可以减慢速度让他们到你的侧面来再用枪收拾掉。

50 AMPHIBIOUS ASSAULT W点

游泳、潜水、潜入货轮:20:00到6:00之间来接任务,然后是必须练习过潜水,没有练习过潜水的到有水的地方反复潜水把潜水技能练到有增长显示基本就可以。到目的地游泳和潜水穿越标志点,接着看见3条船,你很容易被发现,所以不必潜水接近,直接到旁边的小岛上用枪打爆它们。潜入大船后,干掉所有警卫,到标志地点按△。最后离开。

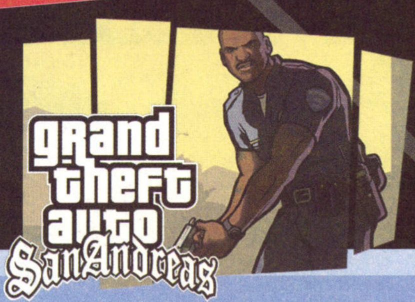
51 THE DA NANG THANG W点

潜入船内救人:事先提醒,该关会武器全失。CJ等人乘直升机飞临货轮,机枪尚未用热飞机就被火箭炮轰了下来。CJ拿一把小刀爬到船上。从甲板进入货舱,在货舱的尽头救出一些人。甲板和货舱内都有恢复物品和武器。接着爬上驾驶室和一个老者比日本刀……最后到甲板上和被救的人会合。



52 OUT RIDER 红点

在我方车辆前面清除敌人:敌人在我方车辆的必经之路上设置了4处障碍。CJ到指定地点拿上狙击枪和火箭炮,骑上摩托,此时我方的面包车会缓慢行驶,不要理会,直奔地图上的红色标记,用火箭炮和狙击枪在远处收拾掉所有敌人,之后立即奔赴下一个目标处。第2、3个目标处在左手边的楼上还有埋伏,要小心。



PART 4:Las Venturra

西部郊区

CJ 接到一个神秘电话奔赴第三个岛的西部地区，在那里完成新的任务并购买了飞机场。在此可以接到很多华丽的任务，是游戏的高潮。

53 SNAIL TRAIL C点

先跟随火车，再跟踪人。最后还没有报酬……在CJ的修车厂接到任务后，到身后的工地的水泥管里拿狙击枪，此时修车厂对面的火车站里，火车会到站并立即又发车，迅速奔向火车站，骑上在候车室墙外的越野摩托(也可以自备)，冲上铁轨跟住火车。火车到站后，目标从车上下来，CJ 开始跟踪此人，屏幕右边的“SPOOK-O-METER”是被跟踪者的警惕程度，如果值满则任务失败。直至被跟踪者与另一个人交谈，“SPOOK-O-METER”不再显示，用狙击枪收拾掉此二人。然后任务就结束了，不仅没有奖励，还被置身于没有任务可做的 LOS SANTOS。

54 ICE COLD KILLA 红点

该与更出场不久的 JIZZY 说拜拜了:20:00 至 6:00 在 CJ 的修车厂领取该任务，到 JIZZY 的老家，通过楼左边的脚手架上到屋顶，从有黄色标志的天窗进入，下到一楼。JIZZY 开车逃走，CJ 开车追杀之并拿走他的电话。

55 PIEA69 红点

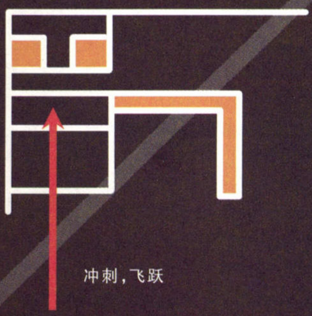
黑帮火拼，趁乱进去收拾出卖 CJ 的老朋友 RYDER:到目的地会见 CESAR，从旁边的小门上到楼顶。对面楼顶开始火拼，在一方的头目没有死掉之前击毙所有头上有红标记的人。对面楼下爆发更大规模的枪战，CJ 和 CESAR 趁乱冲进去，从两个小楼之间直奔地图上的黄色标志。一番激战过后 RYDER 会跳海逃走，并登上一艘快艇。CJ 跟着跳下去，乘另一艘快艇追击 RYDER。别了，RYDER 兄。

56 TORENO'S LAST FLIGHT 红点

到指定地点看见直升机起飞，上到停机坪拿火箭炮和 AK，驱车追击直升机，直升机会径直向南飞去，把握好一定的提前量在它前面把它打下来。

57 yay ka-boom-boom 红点

将带炸弹的车开往工厂并引爆：开上带炸弹的车，到院子门口干掉警卫，驶进院里的房子内，找到红色标记(在地图上显示为黄点)处将车停好，按指示启动炸弹，倒计时开始，然后不要理会警卫，按原路飞奔出房子，炸弹爆炸。之后在院子里收拾掉残余的敌人，到门口的时候大门却突然关上了。用院子里的汽车，借助大门左边的没有屋顶的房子里的斜坡，飞出院子。



58 MONSTER ？点

开大脚越野卡车限时穿越标志：这个故弄玄虚的？点就是后来的 T 点。6 分 30 秒之内用大脚卡车穿过全部 35 个标志。按住 R1 为四轮驱动，不太好控制但是爬坡舒服。只要不掉落悬崖时间基本上够用，所以以小心为主。

59 HIGHJACK ？点

抢夺油罐车：开摩托带 CESAR 从左边接近目标油罐车，与车门平行并保持住这个位置，CESAR 会跳上车去。抢下车后小心地开回车库。

60 INTERDICTION T点

轰炸直升机：开上旁边的小越野车奔沙漠，在目的地看见了越野车种大集合。捡起火箭筒，选一辆车顺山路开往山顶，到山顶上去毁所有敌方的直升机，注意别打自己方的。然后顺地图上的绿点去捡直升机扔下的东西。捡起东西后看见旁边的海面上有水上直升机，回程可以省些时间了。

61 VERDANT MEADOUS T点

纯剧情，要求你去购买飞机场(8 万)以发展剧情。飞机场在地图最上行的中间位置，其标志有可能被绿房子标志掩盖，要留心查找。

62 LEARNING TO FLY S点

飞机场驾驶教学：属于比较浪费时间的关卡，学习开飞机、直升机和跳伞。

提醒：1，不要专注于起飞的角度而忘了收起落架。2，尽量减少调整飞机姿势，每调整一次都会导致机身的不稳定。3，油门不是需要一直按的东西。4，转弯时摇杆的左右和 L2、R2 要依情况选择或配合使用。5，GTAVC 里主角 TOMMY 有着多高跳下来都摔不死的神话，但是 CJ 不行，没有降落伞最好不要跳机。6，如果飞机起火就立即按△重新来过，因为飞机爆炸算主角死亡任务失败。

63 N.O.E. 飞机点

驾驶飞机横跨游戏地图再飞回来：BT 关卡之一，起飞后右边出现“VISIBILITY”值，即你在军方雷达中的暴露程度。当你被军方雷达发现后此值会猛长，立即改变飞行高度和方向。飞到地图西南角的标志穿越一下回到机场降落。

要点：1，不要长按油门，飞机速度慢了被雷达发现的过程也就慢了，可以多些时间做调整。2，建议从地图外测的海面飞过去，比较简单。3，不要穿越军事基地，那里的大炮比战斗机还厉害。

64 STOWAWAY 飞机点

用摩托车进入正在起飞的飞机，安放炸弹：飞机开始起飞，并从机尾掉落油桶(姑且说是油桶)，CJ 要在飞机起飞前的几秒内追上飞机并驶进飞机机舱。任务开始后立即向飞机的尾部右侧的位置冲去，要保证三点：1，在第一时间按足油门全速前进；2，斜线向飞机尾部的右侧跑；3，不要理会地上的其他人。做到这 3 点基本可以保证紧跟住机尾，由于是在机尾的一旁，不会担心被油桶打到，不要着急登机，等机尾里的油桶掉完(大约 3 波)，在飞机起飞前冲进机舱。

进入机舱后：1，从机尾向前走，有油桶向后边滚来，站在两边的空隙处躲开 2，飞机上有很多易燃易爆品，所以不能用枪支，所以警卫们也只用拳头，CJ 可以提前准备好利器。3，杀掉带着降落伞的警卫拿到降落伞。4，把任务里给的炸药包扔在油桶上(注意，扔完最后一个炸药包后，该武器位置会切换成遥控器，一旦使用立即 OVER，由于二者长得很像，所以要看清楚。)5，扔好炸药包就从机尾跳下，炸药会自动爆炸。之后 CJ 就可以充分欣赏云层的美丽和高空急降的乐趣了。

65 BLACK PROJECT 飞机点

潜入军事基地偷取火箭飞行器：本关佩带了小刀、夜视仪等潜入专用道具，但 GTA 终究不是合金装备，没有一触即发的紧张场面，当然，如果热衷于潜入模式的玩家尽可过瘾，不过若是为了省事就这么办：除了进门的第一个警卫以外其它的都可以用狙击枪甚至冲锋枪堂而皇之地打死，因为 NPC 的听觉和远距离射击都太失水准。

基地内部地势比较复杂，但是警备力量一样不强，连续干掉军人的 CJ 应该已经收集了很多 M4，大摇大摆地打吧。消灭了周边所有敌人，不要着急冲地图上的黄点去，先到雷达室(屋内有红色标记)，然后去目标房间，不要打死里面的科学家，从他手里拿过钥匙开门。最后抢到火箭飞行器直接垂直飞上高空。

火箭飞行器操作

×:上升　前+×:前行　后+×:后退
左或右+×:原地转向　L2、R2:向两侧横向移动
L2+R2:在空中保持不动
□:熄火　△:脱下飞行器
○:开枪(只能使用能在车上使用的武器)

66　GREEN GOO　飞机点

用飞行器追上火车抢夺物品:CJ戴着飞行器像幽灵一样降临在目标火车上,从远处干掉反击者。用枪打开几个蓝色的箱子直到找到目标。然后悠然飘走。粉轻松的一关。

PART 5:Las Venturra

CJ终于进入了地图里最后一块未开区域。Las Venturra,一个美丽的城市……

67　GREEN GOO　黄点

来到最PL的第三座城市市区。进入WU ZI MU的场子,看见某青年被绑在车的前挡风玻璃上,CJ要通过高速行驶之后的甩尾急刹车来使"SCARE-O-METER"值满,当对方说出了你想要的情报把他带回原处。

注意几点:

1,那位仁兄在车前面,所以车头不能被撞,否则出人命。

2,速度要达到一个很高的程度才可以有用,而路又窄车又多的路很难不撞,所以要小心。

3,不能到周围地势低的宽阔公路上去,否则会被警察以三星通缉,尽管那里最适合做这个工作。

不过话说回来,在城市里找不到合适的路来加速,干脆冲到下面的高速路上顶着三颗警星完成任务的人也是有的……

68-69　—　黄点

沿悬崖边慢慢走下去,在限定时间内用卡车轧碎四个木箱,并取走炸药。然后骑上越野摩托,连续按照红色标记的指示下车离开工地。

之后驱车到指定地点,打碎五台机器:会有枪战,所以还是照旧准备弹药和防弹衣并保持远距离作战。

70　DON PEYOTE　黄点

开车到山上将两人带回:开一辆能载两人以上的车,去山上接两个人,注意保护好你的车,如果因为山路崎岖而翻车,当地很难再找到超过2个座位的车。将他们带到下一个目标地后,看见了下流的手势和猛烈的攻击,对方火力很猛,并且有几辆卡车向你撞来,所以要马上开车带上两人快跑。

71　ARCHI TECTURAL ESPIONAGE　绿S点

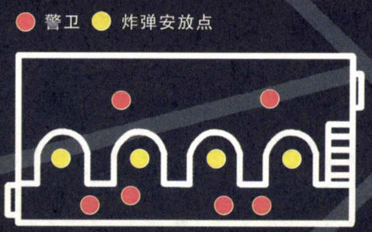
用相机偷拍图纸:先到指定地点,杀死记者拿到相机。然后到目标地进入建筑,与接待员谈话,在接待员2次提问之后都按方向键右,此时目标点出现,从左手的门里进去。上楼后被告之禁止拍照,下一层楼,用拳头打碎目标引起火警(**注意:**下楼只下一层,不要下过头,否则会导致任务失败)。回到楼上用相机拍下墙上的蓝色图纸。离开后会遭到四星的通缉。

72　KEY TO HER HEART　绿S点

跟踪关,CJ在此又结交一个女朋友:开车慢慢跟踪目标车辆,一样是要控制SPOOK-O-METER的值。之后跟随目标进入一家性用品商店,CJ在此更换服装。出门后继续跟踪车辆。直到目标进门,在门口守候,等一个手持快乐棒(-_-!)的人前来,杀掉他拿过道具,进入目标的家。一阵靡靡之声过后,目标成为CJ的又一个女朋友。之后CJ需要频繁来此增加女友的好感度一得到ID密码来开启任务"BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S"。

73　DAM AND BLAST　绿S点

高空跳伞、潜入:此关武器全失。到机场开飞机,起飞后尽量拔高,达到空中的指示位置,屏幕下方会显示"GO!",按△跳伞,向目标降落,目标以通天的红色标记显示,很明显。下落后拿起刀,暗杀警卫潜入建筑,在4处安放炸弹。脱出后任务结束,此时的水面上有水上飞机和水上直升机,回家又可以省些时间了。



74　COP WHEELS　绿S点

限时到指定的警局偷4辆警用摩托,并送到高速路上的卡车上:每靠近目标车辆时,警察就会骑上摩托并开走,再追击会浪费时间。所以尽量在他没上车时快速将之撞翻。下到高速公路上从尾部将摩托开上卡车。

75　UP,UP AND AWAY　绿S点

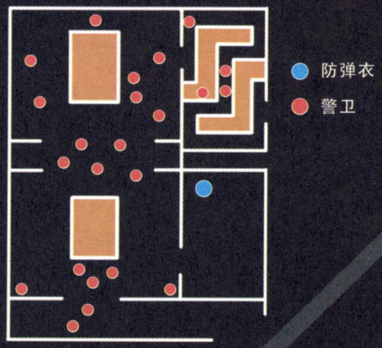
偷取直升机,并用它偷取车辆:开车到院子门口,趁院门没有关闭冲进去,解决警卫后穿过左边建筑,找到楼梯并开走直升机。在到目标地用磁力抓手将车子送往机场并停好飞机。

76　NTERSIVE CARE　方块点

开车到警局,然后追路上的三个救护车,向救护车攻击后可以得知里面是否有你要找的人。确定目标后,用驾驶学校第10关学到的,从侧面撞击车尾十其车头向后失去控制。抢过车后在追击下开走。

77　THE MEAT BUSINESS　方块点

肉制品厂内的一场火拼。



78　MISA PPROPRIATION　C点

干掉目标夺取物品,目标看到你后会架直升机逃跑,并在一个楼顶降落,下楼后开车到一处地下停车场,场内有很多警察。全程CJ要做的就是紧追不舍最后杀人取物,场地内会提供直升机等交通工具。

79-80　—　黄点/方块点

黄点处剧情结束后,开飞机,起飞后一直上拔,发现目标飞机便穿越它头顶上的标记。CJ会自动跳上飞机,进入进行第一视角射击。先打站起的人,因为蹲着的不开枪,L2、R2为躲闪。最后将飞机开回机场。

81　MADD DOGG　D点

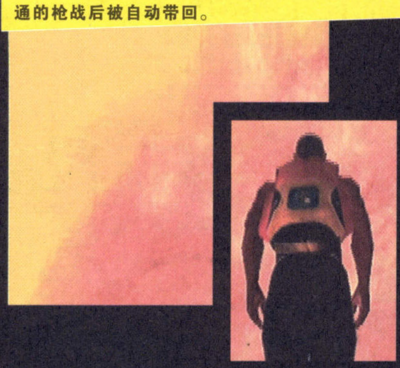
MADD DOGG兄要跳楼了,开指定的装有木箱的卡车接住他:将车停在指定点后系统会自动把车调整为水平姿势,此时不必再调整角度,只需根据楼上人的移动按×或□在屏幕的水平方向调整位置。接到后将之送往医院。

82　HIGH NOON　C点

开车追杀一直给CJ找麻烦的那位白人警察:这里的剧情可以看一下,白人警察杀人后驾车逃跑。CJ驾越野车追击。但是最头痛的CJ的车速不及对方,所以只能依靠越野车的特性走野地抄近道。将对方的车打爆后跟他说拜拜。

83	SAINT MARK'S BISTRO	方块点

开飞机去往 GTA3 中的一个场景完成火拼任务：到机场开上飞机后，朝地图的右边飞去，此时整个地图会越缩越小以表示主角已离开。到达熟悉的 LIBERTY CITY 后，在一处建筑内进行一场普普通通的枪战后被自动带回。



PART 6:Los Santos

在外摸爬滚打，身经百战的 CJ 回到了 Los Santos，接出 SWEET 重组帮派，准备向 SMOKE 挑战。

84	A HOME IN THE HILLS	黄点

占领 MADD DOGG'S CLUB：乘飞机跳伞到位于 LOS SANTOS 的 MADD DOGG'S CLUB，也就是山坡上 CJ 曾潜入的豪华寓所。控制降落伞落在寓所的天台上，清理掉敌人之后下找门进入，之后是更为激烈的枪战。前进到一定位置后目标会逃跑，跟住他跑出寓所，他的逃跑路线和 CJ 在任务中潜入的方向相反。最后是的追车，打爆它。

85	BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S	绿 S 点

抢劫金库（需要从任务 81《KEY TO HER HEART》中的女友那里得到 ID 密码）：进入赌场，在 4 分钟内打开地下的门并到达电梯。向通风管道扔个烟雾弹放倒警卫。在继续前进中突然停电，需要用到用夜视仪。用叉车打开门。一边清除敌人一边向金库前进，根据提示用炸药包炸掉两个备用发电机。钱入手后掩护其他人撤退，主角独自来到屋顶拿起降落伞跳下。

86	VERTICAL BIRD	CJ 点

潜入航母，开战斗机轰炸目标船只：开小船从航母尾部进入，在 2 层的控制室关闭大炮开关，然后去船尾开走一架喷气式战斗机。此时会出现 3 架战斗机拦截你，搞笑的是他们都多半会自己撞楼坠毁。炸掉 4 艘船并将飞机开回机场。

87	HOME COMING	CJ 点

接 SWEET 回家：后期难得的简单任务，和 SWEET 一起回到家附近抢下这里的地盘。

88	BEAT DOWN ON B DUP	S 点

占领地盘，与 SWEET 一起去占领指定地区（具体方法见任务 25），占领后干掉守卫进入建筑。

89	GROVE 4 LIFE	S 点

和 SWEET 到制定区域抢 2 块红色的地盘。

90	CUT THROAT BUSINESS	CJ 点

先气垫船后卡丁车，追赶 OG：与 MADD DOGG 前去见 OG，OG 会乘气垫船逃跑。气垫船是水路两栖的，所以一开始就快速直接跃入水中紧跟 OG，到达灯塔附近有一处飞跃，如果飞不过去很可能就此丢失目标，所以要确保比较高的速度。来到小码头，换上卡丁车继续在城市里追赶，一直跟住 OG 最后发生剧情。

91	RIOT	CJ 点

CJ 的各路朋友会聚一堂。之后 CJ 开车带 SWEET 到指定地点。

92	LOS DESPERADOS	S 点

带上 CESAR 和喽罗前去消灭目标：此时全城爆发暴乱，行人互相攻击、房屋起火、几乎所有车辆一出现就是冒烟状态，一撞即炸。警笛和爆炸声不绝于耳。召唤 2 个喽罗，和 CESAR 上车开往目的地，路上要小心避开即将爆炸的车辆，到达后跟着 CESAR 消灭地图上显示为红点的所有敌人。

93	END OF THE LINE	S 点

最终主线任务，该和 SMOKE 算总账了（接受此任务必须在 LOS SANTOS 占领足够多的地盘）

该任务分为 6 个阶段。

<1>设法进入 SMOKE 的老家。

到达后发现房门紧闭，需要到地图上的蓝色点去开走装甲车。装甲车处旁，警察和黑帮正在交火，趁乱骑自行车冲到装甲车旁边跳车，飞出的自行车正好击倒车门边的警察，上车后便刀枪不入，回到 SMOKE 的老家楼下冲破墙壁上的浅色区域进入楼内。下车后进入有黄色标志的门，战斗开始。

<2>建筑物内的枪战。

一共分为 4 层，一般是先穿越走廊击毙少量敌人，然后进入大厅面临枪林弹雨包括高处的射击。来到大厅后不要硬冲，先击毙门口的敌人，门口一般有箱子作为掩体，下蹲作战，装子弹时退回屋外。迂回几次将敌人全部消灭。途中会有武器等道具，详细路线以及敌人的分布如图。

<3>与 SOMKE 的决战

SMOKE 身穿防弹衣打着游戏机等待 CJ，二人交火后电灯会全部熄灭，可见度大减，不过可以通过自动瞄准轻易找到 SMOKE，其间会有喽罗出现。好在 SMOKE 除了肉厚没有太多能耐。SMOKE 留下一句“希望每个人都能记住我的名字”宣布归西。此时黄雀在后的黑人警察赶到，将现场点着后逃跑。

<4>限时内脱离。

沿来时的路线脱出，此时楼内处于停电状态，需要使用夜视仪（任务里自动给予）。楼内到处是火，需要使用灭火器，灭火器在沿途可以容易找到。这里要熟悉灭火器和主力武器的切换，因为要频繁使用二者。要点：被火挡住去路的地方灭掉一侧的火焰就可以通过了，全扑灭的话浪费时间。

<5>追消防车

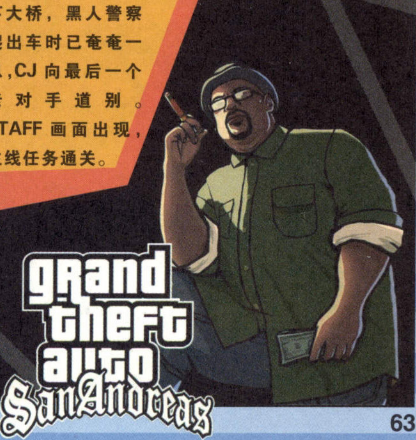
要点：1，开始时要做的只是跟住。2，前期要走一小段崎岖的山路，一定要倍加小心不要走错，此时可以适当减速求稳。3，在市区里，消防车喜欢冷不丁地拐弯钻小路。4，上铁路时小心旁边道上迎面来的火车。5，一路上会有很多燃烧瓶攻击，但多数是为了增加视觉效果，不必太在意。

当一名警察爬到消防车车尾对挂在那里的 SWEET 下手时，从后面追上消防车，让 SWEET 跳上你的车。

<6>车上射击

CJ 与 SWEET 二人换位，CJ 负责射击前来追击的车辆，SWEET 开车继续跟住消防车。先尽快击毙消防车车尾的两名警察，之后会有很多黑帮和警察的车辆从后面和前面追击，场面壮观，要看玩家的枪法了，根据小地图显示先击毙离你近的敌人，因为越近他们的射击就越准。

最后消防车冲下大桥，黑人警察爬出车时已奄奄一息，CJ 向最后一个老对手道别。STAFF 画面出现，主线任务通关。



机种:PS2

厂商:SCE

发售日:10.28

类型:育成 RPG

文/责编:fei

协力:wooddoo

龙使物语

PRIDE OF THE DRAGON PEACE

新龙使必读手册

各位新人龙使,欢迎来到龙使的基地:圣之岛!这是你们将进入的一个全新的世界。你们会作为人类的守护者与精灵战斗,你们最可靠的同伴,就是自己养育的龙!下面要说的是你们在这个新工作岗位上要做的事情,用心战斗,用心培育,努力让自己的龙成为最强的守护神!来,乘上你的龙,战斗吧!

龙的解析手册

你的宠物就是你的龙!记住!龙初期可以进化 4 种形态(游戏中称为变身),能力也会逐渐上升,外形也会随着能力的不同而改变;炎、风、水属性还会影响龙外表的颜色,后期可以培育出第五形态甚至更高的形态。根据力、足和硬能力的比例不同,第 3、4 种形态的龙还分攻击、防御、速度等不同类型。

龙使冒险手册

诸位新人,光会养龙而不会冒险是不行的,你们在迷宫里将面临各种机关和敌人,为了自保和完成任务,你们有必要熟悉下面的东西。

冒险方法

左摇杆:控制龙的移动;

右摇杆:转换龙面对的方向;左右摇杆一起推动为奔跑。

L1 键:更换视角模式(3 段)/自动战斗;

R1 键:锁定敌人或宝箱;

R2 键:取消锁定;

○键:决定/调查/进入战斗(锁定敌人时);

□键:显示地图;

△键:进入系统菜单;

×键:取消;

START 键:游戏暂停

在战斗时屏幕右上方会显示战斗的时间,每场战斗在 40 秒之后自动结束。只有三种情况例外:时间结束前敌全灭;时间结束前己方全灭;BOSS 战。

菜单一览

精灵ポット

察看已经捕获的精灵,喂食给龙的话可以提高龙的能力、恢复满腹度和 HP,还可能获得道具,是初期节约回复药的重要办法。精灵靠战斗中击倒捕获,初期上限为 8 个,可以在出击ピット购买增加上限的道具。

カード库

察看自己拥有的卡片。龙卡片是在降龙之间把不再成长的龙变成卡片(不能还原),可在战斗中使用;精灵卡片是用捕获来的精灵为原材料来制作后取得,装备时自动生效。

情报

察看在司令本部领取的任务、昨日的主要事件以及精灵辞典。精灵共 100 种,大部分需要自己去收集。

ジャンプ

直接跳跃到指定的地点。

ステータス

察看人物和龙的详细资料。

仓库

察看以及使用仓库中的道具(在迷宫中则是携带出来的道具)。另外在"トランス"选项中可以让拥有该能力的同伴利用精灵制造道具,但会增加龙使的疲劳度。

作战

更改战术,还可以恢复体力(需耗费一小时)。

龙使い心得

察看各种名词解说,游戏里获得的情报都在这里。会随着游戏的进行逐渐增加解释。

塔内の地图

察看已知迷宫的详细地图,初期迷宫的地图可以购买,但后期的迷宫只有靠自己探索出来,基本上要想全部达成不大现实……

オプション

进入游戏系统设定菜单,可以在此调整手柄的振动效果、音效和音乐的音量大小以及画面设定等等,也可以设定战斗时是否 2P 参战。

圣之岛导游图

大神殿

以前是朝精灵祈祷的地方，现在是研究对付精灵的地方……与左柜台的女神官交谈可以前往降龙之间（转生、制造卡片以及获得新幼龙的地点）、研究室和医务室，其中研究室和医务室在剧情之外的时间可以无视。

司令本部

领受消灭精灵任务的地方，每周的月曜日任务列表会更新，接受任务后在限定时间内捕获到指定精灵即可交差。除了剧情外可以无视。

ハウスヘブン

每天行动结束后回到这里选择休息进入第二天，并提供游戏存盘。**很多的事件都要回到这里选择休息之后才会发生。**

コノシアム

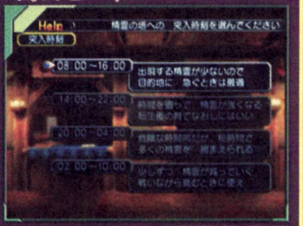
龙使相互较量的斗技场，竞技大会在每周日曜日进行，有时会设立参赛条件，平时可以挑战其他龙使以取代对方的排名。龙使排名关系到自己每周的收入。

中央广场

每周月曜日有特别商店开门，其他时候无视。

出击ピット

冒险的准备地点，在这里选择同伴、骑乘的龙以及携带的道具和进入迷宫的时刻。出击时刻不同，精灵的出现频率和强度也会不同，晚上的精灵强大很多。



酒场

酒馆，除了听传言外用处不大，小队人数达 3 人后可无视。

直营ショップ

商店，也可以在这里卖掉精灵或用精灵制造道具。有时会出现半价优惠。

另外还有一些具体的操作方法，例如战斗指令、冒险限制、龙的资料等等，上期《游戏日》的龙使物语试玩版已经提及，且在正式版里没有变化，故这次略过。

接下来是本次奉送的特大优惠，下面的精灵辞典完全版收录了所有精灵资料，新人们，把它们都记下来，对以后的冒险很有帮助！

编号	精灵	出现地点	最大HP	硬	力	足	风	水	炎
1	まぼろしトカゲ	归らずの森 I09	200	242	202	180	153	171	370
2	忍者リザ-ド	死神の白き丘 I09	448	477	380	538	223	785	361
3	ステルスやもり	なげきの谷 G08	232	288	226	204	399	204	181
4	头付きたけ	归らずの森 H03	318	382	442	316	149	140	448
5	ポイズンパウダ-	炎热洞 C05	537	759	617	458	234	228	528
6	しびれパラソル	风の迷宫·上 H05	609	839	596	610	900	502	518
7	ぷろぺ-ら族	归らずの森 I03	336	383	310	352	417	320	453
8	土ぐう星人	死神の白き丘 O07	484	513	470	548	387	784	492
9	アラハバキ神	なげきの谷 I02	316	367	317	317	530	327	304
10	くるくるキング	炎の迷宫·下 C06	706	888	597	657	444	421	1107
11	太阳ビ-トル	归らずの森 J09	206	192	202	270	222	148	346
12	木枯らしはこび	きりの湖 C09	253	247	232	323	151	388	249
13	风切りブンブン	砂の宫廷 C03	402	388	400	502	734	443	234
14	人面ロック	炎热洞 H04	410	462	430	406	392	367	654
15	ジャックフロスト	死神の白き丘	504	520	548	555	378	784	392
16	ゴロゴロ山	なげきの谷 H06	241	234	202	323	337	220	156
17	ミノタン	归らずの森 F03	350	387	407	445	360	303	427
18	モ-ファイタ-	巡礼の道	173	175	160	212	170	227	160
19	さむらいブル	风の迷宫·上 H02	626	598	906	623	579	433	419
20	ホルスタマン	なげきの谷 G04	845	840	1111	862	714	723	708
21	ぽんぽこギャル	归らずの森 H04	268	306	300	250	149	137	487
22	ぽんぽこダンディ	死神の白き丘 K12	404	468	428	380	438	563	471
23	ぽんぽこメイジ	风の迷宫·上 E02	563	612	583	596	938	710	734
24	マルコキアス	炎の迷宫下 F02	620	571	560	850	451	290	876
25	ブル-ガル-	死神の白き丘 K07	504	480	468	661	312	936	585
26	フェンリル	なげきの谷 C07	326	317	323	405	634	436	211
27	サラマンダ-	炎热洞 E01	522	568	501	576	343	300	928
28	南极ウナギ	きりの湖 H05	355	408	330	368	191	580	232
29	电气クジラ	きりの湖 D05	917	464	704	1215	456	812	921
30	ジェットぶた	归らずの森 H05	270	253	313	322	204	208	417
31	ブ-ブ-ブ-スタ	炎热洞 G05	486	498	545	532	351	333	467
32	ロケットボア	炎の迷宫·上 H04	617	596	772	789	451	900	623
33	炎のストライカ-	炎の迷宫·上 E05	391	410	354	464	383	243	734
34	ファイヤ-バグ	炎の迷宫上 H05	578	636	583	608	612	510	1023
35	どんぐりボム	归らずの森 K05	320	378	303	314	237	251	593
36	ドッカン假面	炎の迷宫·上 D05	609	788	608	578	642	364	916
37	血まみれキティ	归らずの森 E06	220	242	270	202	170	133	226
38	エンゼルキャット	水の迷宫·上 H04	552	525	490	738	361	1007	575
39	ねこブタ-	なげきの谷 F09	361	422	328	366	495	167	182
40	クレ-ジ-ホ-ス	砂の宫廷 H06	508	503	588	568	392	377	784
41	泥んこガエル	きりの湖 F09	315	375	313	296	288	474	316
42	ぐ-すかフロッグ	死神の白き丘 F07	469	547	447	468	379	817	436
43	いわしブラザ-ズ	きりの湖 F02	235	249	243	257	249	249	249
44	飞トび鱼ウオギャング	归エらずの森 J07	270	335	240	334	180	154	350
45	さんま战队	风の迷宫·下 C02	598	756	522	541	786	586	563
46	とげとげボ-ル	きりの湖 H05	222	253	244	209	128	419	139
47	神风バル-ン	死神の白き丘 F07	479	480	553	528	219	800	232
48	ぬまオヤジ	归らずの森 C04	285	285	310	327	265	380	285
49	がぶりエルわに	水の迷宫下 H04	670	823	609	627	598	823	617
50	突击トツゲキペンギン	きりの湖 F02	336	344	366	481	347	495	228

编号	精灵	出现地点	最大HP	硬	力	足	风	水	炎
51	ミサイルペンギン	水の迷宫·上 H03	556	482	523	789	451	900	623
52	かみつきジョ-ズ	きりの湖 H02	261	444	475	363	279	570	284
53	暴れん坊シャ-ク	水の迷宫·上 H05	632	633	823	642	386	745	400
54	ピッカリ鱼サカナ	きりの湖 I09	217	250	216	216	209	433	222
55	虹の使い	死神の白き丘 H05	653	845	579	560	553	835	525
56	ダンスフラ-ケン	水の迷宫·F02	607	597	864	587	448	617	462
57	かんかんタコラ	炎热洞 E03	684	672	972	666	358	324	996
58	リップマ-メイド	水の迷宫·下 C04	599	654	606	636	510	1347	488
59	ゴ-レムタイヤ	なげきの谷 K07	255	290	278	244	319	239	230
60	暴走ミル	炎の迷宫·上 C04	618	616	864	597	386	403	771
61	ひき逃げ魔神	死神の白き丘 F07	506	515	665	499	333	624	304
62	オ-ガバイク	砂の宫廷 J08	517	565	604	501	836	408	418
63	超合金ロ-ラ-	水の迷宫·上 B02	617	676	651	638	602	823	617
64	さくれつトンボ	归らずの森 J07	315	346	380	296	371	202	185
65	パニックヤンマ	炎の迷宫·上 D05	565	540	531	733	540	631	720
66	マダムニ-ドル	なげきの谷 C04	254	249	286	291	333	233	249
67	ニ-ドルフライ	なげきの谷 C04	201	206	254	202	148	166	207
68	リトルダイバ-	なげきの谷 I04	271	244	280	356	448	340	223
69	シルフィ-ド	砂の宫廷 H03	522	544	488	617	780	390	454
70	オロチ	砂の宫廷 J08	614	640	620	696	627	488	470
71	くねくねラミア	なげきの谷 I05	335	356	401	333	207	198	397
72	悪魔のロ-プ	きりの湖 F02	362	329	408	452	320	427	374
73	クイ-ンキラ-	风の迷宫·上 E02	582	578	772	589	605	445	433
74	サブマリンさそり	なげきの谷 G02	273	298	245	308	299	224	236
75	レッグカッタ-	砂の宫廷 M08	480	555	514	452	623	568	537
76	バジリスク	风の迷宫·上 F01	600	578	564	772	986	586	386
77	スザク	炎热洞 G05	378	367	347	488	243	234	700
78	コカトリス	きりの湖 H05	254	277	224	290	157	448	149
79	ちんぴらコンドル	なげきの谷 C02	355	383	405	356	427	320	337
80	モヒカンの死神	风の迷宫·上 D06	622	548	560	888	965	483	697
81	サボテンラ-	砂の宫廷 F03	422	481	430	418	574	538	508
82	ハ-ピ-	归らずの森 K04	254	262	282	276	209	226	292
83	ハ-ピ-ママ	炎热洞 G02	400	456	392	406	599	599	599
84	ハ-ピ-パパ	炎热洞 G02	541	600	612	523	488	459	503
85	グランドハ-ピ-	归らずの森 C08	764	846	772	796	763	772	800
86	ベビ-ハ-ピ-	巡礼の道	139	164	146	126	193	137	167
87	エッグバ-ド	巡礼の道·屋内	149	159	159	159	159	159	159
88	ヘルイ-スタ-	砂の宫廷 H06	728	777	777	777	777	777	777
89	穴アナほりの-ム	なげきの谷 J05	239	274	293	282	299	246	224
90	カ-バンクル	巡礼の道	122	116	158	134	122	119	178
91	ぼた雪トロル	死神の白き丘 O09	552	602	668	523	458	647	470
92	内气なドワ-フ	砂の宫廷 L04	463	490	548	468	780	407	390
93	巨人もぐら	炎の迷宫·下 H02	587	646	623	601	637	643	655
94	デビルスパイダ-	砂の宫廷 H06	486	470	543	576	537	530	522
95	クモ男しゃく	归らずの森 F05	347	353	340	411	363	317	423
96	タランチュラン	归らずの森 I09	221	230	270	222	171	207	161
97	ドラゴンハンタ-	风の迷宫上 C03	600	623	643	663	772	578	566
98	おばけニンジン	砂の宫廷 M08	537	549	632	570	401	429	416
99	かげおとこ	归らずの森 F04	321	340	400	312	211	326	234
100	ナイトメア-	巡礼の道 E05	914	840	888	1215	965	951	965

最后，在你们书写自己的新故事之前，需要知道的，是这个基地的一个传说，一个曾经和你们一样是新人的龙使的经历……

龙使物语

这是一个精灵与人类共存的世界。各种自然界的精灵曾经给了人类很大恩惠，是人们感谢和尊敬的对象，那是个和平的时代。不知从何时开始，精灵们失去控制而纷纷暴走，各种各样的灾难因此开始袭击这个世界，就在人类绝望之际，有一部分人选择了和命运抗争，这些驾驭着各式各样的龙，以生命为赌注和精灵作战的年轻人，就被称为“龙使”。

故事从以前精灵信仰的总部，现在已经是龙使基地的“圣之岛”（圣なる岛）开始。这一天，又有一名年轻人成为了新的龙使……

就如同大家知道的那样，我也将在今天成为一名龙使，而要做的第一件事就是挑选自己喜欢的龙——不过这满地的皮卡丘玩具到底有什么区别？好吧，就是你了，来让我抱抱……话说回来这种小东西体重也是按“吨”来算的呢……

给自己的龙取完名字，在米尤娜（ミユナ）神官那里登记好自己的出身地和姓名，转过头来就看见负责教导我这新人的前辈——一个叫帕里（ハリ－）的大叔：“PRATY 开始了！新人测试准备！”然后夸张的振臂一呼，“骑上你的龙吧！”（后来我才发现龙使都有这“振臂一呼”的习惯）……大叔，我的龙才刚生出来耶，怎么骑啊……

不过大叔并不打算在测试里为我保驾，我的同伴叫梅库（メグ），是个叽叽喳喳的MM，虽说有美女陪着是感觉不错，但这居然是她的第八次测验……

在精灵之塔的入口，我们遇到了目前在龙使中排名最高的琪丽珂（キリコ）。“是新人啊，好好加油，这个就当是我送给你们的礼物吧！”丢给我一张寄宿有龙之力的卡片后，她和同伴消失在传送门后。进入精灵之塔，梅库开始解说移动方法战斗方法之类，果然不愧是有 7 次测验经验的人……测试任务是在塔内时间 8 小时里捉到 10 只以上的精灵，对于拥有强力坐骑的我们自然是小菜一碟（梅库同学，你前 7 次都怎么失败的？）。

回到基地，帕里告诉我们已经合格了，并说龙使一般都组队行动，而我的同伴就是梅库。回到我们的根据地ハウスヘブン，首先要认识卡雅（カ－ヤ）阿姨——游戏里唯一的存盘点。另外还有个小姑娘秋卡（チュチャ），对所有龙使无条件崇拜（对了，二楼上有 980gm，不拿白不拿）。

第二天就要开始冒险了，把道具整理完毕之后到出击ピット上路。第一次冒险没有需要特别注意的地方，只是所乘的龙将是自己那头小龙（真可怜，刚出生呢），所以战斗时远不如昨天那么爽快，大家还是不要轻易选择比较危险的冒险时间较好。

日曜日，是每周龙使竞技大会的日子。我们这两个新人龙使也在参赛之列，梅库更雄心勃勃的把目标直指冠军：“一定要让琪丽珂知道谁是最强的龙使！”但她第一轮就输给了一个叫谢里埃（シュリエ）的奇怪家伙。

“那个谢里埃一定有问题！还戴着面具！”梅库恨恨的说，“队长，拜托了，要拿到冠军啊！”“……咱们有实力把‘冠军’作为目标吗？”我在心里咕哝，没敢说出来。

第一战对手叫纳姆波永（ナムビョン），就在我准备玩命的时候对方居然弃权了！“呃，这个，我只是个普通的研究员……”……不过我在下一轮比赛理所当然被刷了下来（玩家想第一次就夺冠的话还是去雇头别的龙吧，靠自己的没戏），最后的冠军，果然是谢里埃。

“喂，新人！你有自己的排名了喔！”再度连任冠军的琪丽珂走过来，“记住，我们龙使是要和没有感情的精灵战斗，所以我们只有变得更强才不会死……拿去，做个纪念吧！”

抛给我的，居然是她刚获得的 S 级冠军奖杯！“切，谁要这个东西啊！队长，把它丢掉！”不出所料，梅库又不开心了，但看着这奖杯又犹豫了一下，“队长，丢掉之后，要告诉我丢在什么地方喔！”

下个星期，我就有资格去司令本部领取任务，开始真正的龙使之旅。但是工作人员提醒我，最近在精灵之塔失踪的人越来越多，要多加小心。到底出了什么事情呢？

任务：茧之值日

达成条件 在火曜日或金曜日出发去获得茧（マユ）的丝

达成地点 叹息之谷（なげきの谷）

这次的任务由司令官诺米斯（ノ－ミス）下达，还附送了一个复归マ－カ－（极重要道具！可以在迷宫里设立坐标以方便下次直接到达）。内容是要求我去叹息之谷 G04 地区取得一个茧上的丝，不过执行起来好像有点麻烦，琪丽珂也提醒我：“有什么不对劲就马上逃，毒飞蛾（毒むらさき）不是你们能对付的。”叹息之谷地形复杂，走之前还是先去买一份地图……呜呜呜，300gm，好贵……

G04 地区被沙尘龙卷覆盖住，看来需要消除这个龙卷才行。在 G04 设置了一个坐标之后首先要从 G04 到 H04 的小路上去，移动 H03 的石头；再从这里朝上方走去 GO2 移动另一块石头，最后是在龙卷的左边小路进入 F04，移动 G05 的石头后借风势到 G04 移动最后一块石头，然后跳跃回 G04，龙卷已经消散了，茧就在上面摆着。总之解谜的要点就是把那些上面有奇怪符号的风眼用石头堵住。

回到基地把取得的丝交给司令本部的米尤娜姐姐，意外得知米尤娜和龙使琪丽珂居然是姐妹关系，而哈纳（ハ－ナ）司祭是她们的父亲，真是看不出来啊……

此后每周的火曜日和金曜日都可以去采丝，第三次的时候丝的颜色就会变成红色。当我们第四次去的时候，终于碰上了毒飞蛾（然而这飞蛾居然会说话？！），就在它准备朝我下口的时候，琪丽珂赶到把我救了出来，第一场 BOSS 战开始。有琪丽珂在这场战斗并不难打——当然是在她的立场，至于我自己嘛还是安心防守为好。

击败毒飞蛾后这家伙变成了一团黄色的光，丢下一堆老套的威胁台词后消失无踪。（以后回到这里会再次与飞蛾交战，小心咯~）

基地里开始听到不少奇怪的传言，还出现了食人草（人食い草）的传说。回过头来在揭示板上看到一个募集同伴的请求，落款居然就是获得 C 组冠军的那个谢里埃。跑到酒场去打听，原来是他的朋友纳姆波永在不归之森失踪了。纳姆波永，不就是大会上直接弃权的家伙么？也罢，算是缘分好啦……何况报酬是 1000gm，这在游戏初期也是一笔巨款咧~！于是我和谢里埃前往不归之森开始了搜索。

任务：搜索纳姆波永

达成条件 击破食人草

达成地点 不归之森（归らずの森）

第一次的探索无果而终（挡路的石像可以用力450以上的龙强行推开），过了两天的第二度出击还是没有效果，这令得谢里埃非常沮丧。隔天早上帕里告诉我，某个时间叹息之谷的某个传送门都会有奇怪的七色光芒。在06:00到10:20之间去叹息之谷G02的传送门，终于看到了传说的彩色光芒。穿过通道来到不归之森F01，食人草终于出现了。这个BOSS很强，大家多准备几个精灵丸是正经。不要信任谢里埃的实力，虽然他会发怪光线……

击败食人草，出现了一团奇怪的红光：“呼呼，不要以为这样就赢了！拥有爱的力量，女人无论多少次都可以活过来！”耶？还是个女的?！不管怎样终于是救回了纳姆波永，在医务室里谢里埃为了表示感谢加入了我的队伍（带在队伍中可以不用钥匙打开宝箱，而且可以画地图，很有用的同伴）。

回到了根据地，梅库一口认定谢里埃就是她的梦中情人，也不想想第一次龙使大赛时自己是怎么说的。

（和那只飞蛾一样，以后来不归之森F01也会遇到食人草，请多加注意）

揭示板上出现了一个公告，说雾之湖（きりの湖）的F02处发现了“铁瓶”（铁ガメ），禁止通行。去看的话会发现那里只有个大瀑布，东钻西钻来到H01的传送门，从这里传送到G01的通道，推动F02的大石头挡住水流，下游的瀑布被分成了两股，中间赫然是一个洞穴。不过那个禁区牌却无法翻越，我只有撤了回来。

又过了一周，揭示板上的公告变成了琪丽珂募集同伴消灭铁瓶的通知，同时纳姆波永也跑来说要制作对付精灵的新武器，需要我们去搜集剩下的材料。不过“动物の？”上哪里找去？眼珠一转，先跟琪丽珂一起去干掉铁瓶再说。

任务：物品收集

达成条件 收集到纳姆波永请求的所有精灵

达成地点 雾之湖，不归之森，叹息之谷

收集任务中最主要的就是与铁瓶的战斗，这场BOSS战里琪丽珂也暂时加入队伍，小心一点是可以乐胜的。胜利后它变成了蓝色光团：“哼哼，我要回卵里去休息了，下次一定能杀掉你们……”

打败铁瓶后“动物の？”入手，剩下的精灵中“突击ペンギン”在雾之湖F02，就是瀑布的上方那块地域，出现率比较低。

搜集齐了所有的道具交给研究室的第二天，纳姆波永很不好意思的说秘密武器还差最重要的一点：6千克纯金。然后有人就动起了歪脑筋：“说起来，龙使大会的优胜奖杯似乎是用500克的金子做的……”还没有人想起去打琪丽珂的主意，她已经来了：“让我捐出历届大会的奖杯没问题，但我也要参加这次的作战！”不过琪丽珂居然逼着纳姆波永两天之内拿出成果……另一方面，梅库又对纳姆波永发起了花痴而离队。

两天之后，石化作战开始。纳姆波永将清めの封印交给我，诺米斯司令官希望这次作战能给人类带来新的希望，因为那三个怪物守护着的传送门后面是我们还不了解的世界。

任务：石化作战

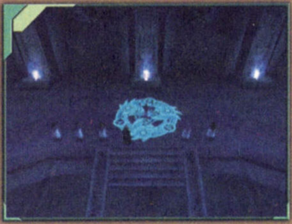
达成条件 封印食人草、铁瓶、毒飞蛾，打开它们身后的传送门

达成地点 雾之湖，不归之森，叹息之谷

石化作战的要点就是在之前第一次见到三个BOSS的条件下（食人草：6:00-10:20到不归之森F01；铁瓶：雾之湖F02的洞穴；毒飞蛾：茧变成红色后去叹息之谷G04）与它们作战，并且在BOSS的HP变成红色后对其使用清めの封印，这样BOSS就会被石化。击败三个BOSS，它们再度化成光团，并在临走时声称自己是魔王杜兰（デュラン）的三个手下，炎之皮埃鲁（炎のピエール）、水之古扎（水のゴンザ）和风之佩瑞娜（风のペラナ）。难道说，我们真正的敌人不是精灵而是魔物吗？

三个新的通道通向同一处：龙の墓场。在这里又有三个传送门，新的世界在我们面前展开了……

几天后的夜里，琪丽珂把我带去龙之墓场，诺米斯司令官说明了自己的作战计划：纳姆波永在研究古代咒文的时候发现，精灵之塔里封印着三头传说之龙，为了与魔物对抗，有必要利用这三头龙。第二天，司令本部发布命令，全体龙使在龙之墓场集合。果然，诺米斯当着所有人的面宣布他复活传说之龙的决定，伴随着神官们咒语的吟诵，三条从未见过的龙出现在众人面前。



“成功了！”司令官兴奋的攥紧拳头，“接下来我们要选出三个够资格骑上这传说之龙的勇者，听到名字的上前来！”

但是，他念出的名字，却是“炎之皮埃鲁”、“水之古扎”和“风之佩瑞娜”！从司令官身上出现了那三个熟悉的光团。司令官不敢相信：“什么？我被附身了？难道……复活传说之龙也不是我的意志……”“那当然。而且把你们招进精灵之塔的就是你们尊敬的萨菲雅（サフィア）。”萨菲雅……在研究精灵时因事故而死去的巫女萨菲雅？

“住口！只要我还活着，就不许你们随心所欲！”琪丽珂带着龙使们冲了上去，但传说之龙轻松地把所有人击倒，只留下了我和梅库。“你们不能死，欠我们的还很多呢！”敌人冷笑着消失，“还有一件事，萨菲雅好好的活着……即使是活在怨恨之中。”

第二天的圣之岛笼罩在绝望之中。诺米斯司令官死亡，哈纳司祭重伤，琪丽珂失踪，龙使死伤大半，各地精灵灾难大增……中央议会通知所有龙使撤离圣之岛，已经有人离开了——但是又能撤到哪里去呢？

也有人没有彻底绝望，研究室开始进行精灵辞典的收集工作，并且研究将龙强化的方法。以后资料不明的精灵都可以到研究室进行鉴别，同时可以进行研究投资，投资金额达到30000gm的时候有新收获。

隔天，哈纳司祭也苏醒了，他将琪丽珂的两头黑龙送给我，不过这两头龙分别叫“日本刀”和“忍者”，琪丽珂姐姐的趣味还真是……“琪丽珂曾经说过，你是最好的搭档……”第二天再见到司祭时他已经是弥留之际，“这孩子……只要你想，即使身处十八层地狱也会复活吧……但是，如果可以的话，我希望她就此睡去……我从来没有尽到父亲的责任，米尤娜以后就拜托你照顾了，队长……”老司祭停止了呼吸。明天是离开圣之岛的最后一班船，但我们留了下来。身为龙使，从一开始就该有和命运作战到底的觉悟吧。

任务：突破死神之白丘 炎热洞和砂之宫廷

达成条件 找到三个地点的隐藏传送门

达成地点 死神之白丘，炎热洞，砂之宫廷

现在我们要抓紧时间探索龙之墓场后面的三个世界。在完全没有地图的这三个地方，谢里埃将是最重要的同伴。

死神之白丘突破法：首先从C04的冰块移动到C03，然后通过D03的冰块降到下一级冰山。到E04，通过冰块移动到F04的石碑处，再向右上角移动即可到达陆地，注意冰上的传送门都将回到C04的出发点。如果不幸返回出发点，请回到龙之墓场一次再进入，不然冰块不会复原。上陆后向右边前进，进入I09的洞窟，一路破坏封住洞口的冰块向东走，出口在O09处。然后向北前进到达一个被冰雪覆盖的庭院，调查四个角落的钟后出现传送门。

炎热洞突破法：调查E09和G04的石柱并推倒它们（第一和第二形态的龙是无法推倒的），会出现前往F03的通道，传送门就在那里。注意炎热洞有一些落石和毒雾区域会对行动造成阻碍。

砂之宫廷突破法：分别把M06、J03、D03和H09遗迹处的四个装置触动，位于H07的中央遗迹就会打开，传送门在里面。注意第一和第二形态的龙在这里行动时HP会不断减少。

共同注意要点：

1.炎热洞H02，砂之宫廷I03和死神之白丘F06的传送门是互通的。

2.找到的这三个隐藏传送门暂时无法打开，只是为以后的行动提供方便。

3.敌人明显增强，实力不够的人还是白天来的好。

4.开始出现陷阱宝箱，打开的话有HP下降、状态异常、昼夜变换等效果。

事态还在进一步恶化，数年前毁灭了南方将近一半人口的雏菊病（ヒナギク病）也开始发作。果然缺少了龙使的守护，这个世界还是会毁在精灵手中吗？

又过了几天，卡雅阿姨告诉我们，中央议会决定放过我们这一次，而撤退命令也取消了。至于原因，卡雅阿姨冷笑着说：“中央议会里有几个老熟人，如果我回去的话，他们会很头痛吧！”本来想问问她怎么那么神通广大，但听着那句杀意浓浓的“没有比跟分了手的男人的约定更靠不住的东西了”，看来不追问才是明智的选择呢……

第二天晚上，米尤娜找我说有很重要的事：“请你闭上眼睛，等我说完，你再睁眼好吗？……我想尽我的全部力量帮助人，可是，我连琪丽珂姐姐的一半作用都起不到。可以的话，我代姐姐去死该多好……”

我睁开眼，站在面前的是……琪丽珂?! 难道，这两姐妹……

“我是琪丽珂！我从地狱里回来了！”琪丽珂大笑起来，“这条命可就交给你了！不要随便就舍弃了啊！”

琪丽珂重新加入队伍的第二天，龙使们陆续回到了圣之岛，基地又逐渐热闹起来。大神殿开始贩卖希望之枝3的隔天，梅库宣布对雏菊病的研究有了结果：病因是三种精灵。看着这三种精灵超过1000的能力，我一边擦汗一边庆幸自己在之前没有荒废对龙的培养……

在死神之白丘、炎热洞和砂之宫廷打不开的传送门前使用希望之枝3，就可以进入下一个场景：圣之穴（圣なる穴）。然而我们在这里看到的，却是一个被咒文封锁的女子——失踪的巫女萨菲雅！就在她拜托我们找到精灵王的时候，三个熟悉的魔物出现了，在我们面前肆意折磨萨菲雅，大声嘲笑着我们的无能为力，并说什么“她的绝望是封印的能量源泉”之类，她到底封印着什么呢？

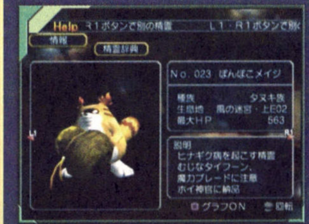
要想救出萨菲雅，就要打败这三个家伙，现在我们的实力显然不够……新的传送通道已经打开了，我们的冒险还远远没有到尽头。

任务：捕获引起雏菊病的精灵

达成条件 捕获纳姆波永委托书上的三个精灵

达成地点 风之迷宫（风の迷宫），水之迷宫（水の迷宫），炎之迷宫（炎の迷宫）

首先要说明的是这三个迷宫的广大和复杂程度都比较过分，大家要做好心理准备。一段时间后梅库会开始制作雏菊病的特效药，并正式给出精灵的名字和数量



（分别是炎之迷宫上H05的ファイヤーバグ、风之迷宫上E02的クイーンキラー和水之迷宫下C04的リップマーメイド）——但是我很高兴的告诉大家，由于雏菊病的持续蔓延，精灵永远不够用……所以不用理了，截止日的时候其他龙使会帮忙搜集齐。

雏菊病的危害在扩大，由于这次的发生地包括梅库的家乡（亚彭）ヤポン，所以她格外拼命……另一方面，中央议会再次采取了10年前的做法：封闭疾病感染地区。

经过没命的奋战，治疗雏菊病的特效药“干得好！梅库”（“ブラボーメグ”，是梅库自己取的名字）终于研究了出来，同时也引来了中央议会的注意，高官们派来了特使想要邀请梅库制作更多的特效药，而梅库的条件就是要议会无视地区差别的分发药物。结果药物并没有按照梅库的要求平均分配，而是优先给了大城市，这使得梅库非常愤怒：“难道每个地区的人的生命还不平等吗？”她离开了队伍准备自己制作药品进行分配。

根据预报，下周的月曜日雏菊病就将蔓延到基地。梅库不眠不休的制作特效药，因为关系到自己家乡的安危，基地里所有的人都加入了搜集原料的行列。就在宣布药品分配的当天，梅库终于因为疲劳而昏倒了。代替分配完药品后跑去医务室，得知梅库竟也出现了雏菊病的初期症状，好在基地里特效药是不缺的，几天以后，梅库康复归队。

大神殿开始出售希望之枝4了，为了救出萨菲雅，我们决定向魔王的三个手下挑战。

任务：击破三个魔物

达成条件 击破被魔物控制的三头传说之龙

达成地点 风之迷宫，水之迷宫，炎之迷宫

炎之迷宫突破法：乘上第一块岩石之后，每到一处就把那里所有能推到下层的岩石推下去，然后原路返回那块岩石去下一处推下所有的石头，直到乘坐的岩石返回最初的起点为止。还有时间就前往 E06 的楼梯到下层，向右上方前进，通过 F05 的通道继续往上，走到 G04（如果没有把上层的岩石全推下来的话途中会有熔岩挡路），然后从 F04 的门进去——如果你看到一个到处是火焰的巨大房间就表示找对了——向 F02 前进，在 E03 转向 E02，通往炎之迷宫 BOSS 的门就在那里。谢里埃会在这次 BOSS 战时强制参战。

▲有火焰的房间

水之迷宫突破法：其实传送门就在出发点的正前方也就是 G03 的位置，但现在去不了。首先向右走到 G04，触动机关将门打开，进去把 H04 吐水的石像关掉，然后通过 J04 的楼梯去下层，绕过 I06 的瀑布去 G05，移动那里的大冰块。现在回到上层，把 H04 的石像重新打开，就可以前往 G03 了。

风之迷宫突破法：从出发点向 F06 前进，再直线向上到达 F04，通过岩石去 E04 的阶梯，然后到达下层的 E04，转向 E05，在 E06 拐弯到达 E07 的传送门。

共同注意要点：

1.炎之迷宫的 G05、风之迷宫的 E03、水之迷宫的 G05 那三个传送门是互通的。

2. 每个迷宫都分上下两层，但前往 BOSS 处的传送门只有一个，在分辨坐标的同时也要注意上下层。

魔王的三个手下全部被打败之后，传说之龙被空中出现的神秘光芒吸收了："年轻人啊，来得好，你们是世界最后的希望，让我给予你们三头龙的力量……"

把打败三头龙获得的道具在萨菲雅那里使用，这位传说中的巫女终于被解放了。萨菲雅说出了自己失踪的原因："我的孩子得了不知名的病，可是我什么也不能做……我听到了一个声音说精灵王可以治好，清醒过来时我已经在精灵之塔……当我把孩子交给精灵王大人时，隐藏在我心里的魔王就出现了……我的愿望始终是不该实现的……"

"不怪你啊，萨菲雅，这本来就是魔王的圈套。"神秘光芒再度出现，果然是精灵王，"我和魔王两败俱伤，用最后的力量实现了你的愿望，因此我的灵魂暂时寄宿在孩子身体里……现在将她还给你，萨菲雅，抱住她吧。"光芒散去，竟是秋卡！

"我的……孩子……"萨菲雅抱住了自己的女儿，但她现在还是精灵王的意识："年轻人，你们拥有那三头龙的力量，现在打倒魔王的机会来了，前进吧……唔？这是？"

"我也一直在等待这个机会啊，"萨菲雅的声音变了，"你老了，精灵王！"——是魔王杜兰！他突然出手夺取了精灵王的力量，得意的宣布将重新让世界陷入绝望。然后他看向昏迷的秋卡和萨菲雅："不过，做了好事的人不夸奖不行啊，萨菲雅，你就陪在那孩子身边吧，让我直接把你们从绝望中解放出来。"就在他要杀害两人时，被帕里及时救下。

"人类真是死不放弃的生物……你们的反抗对我来说不过是在挠痒，只能徒增自己的绝望。"杜兰并不在乎自己的攻击被打断了，他大笑着消失在一个新的传送门中，萨菲雅和秋卡则陷入了永远的昏迷。

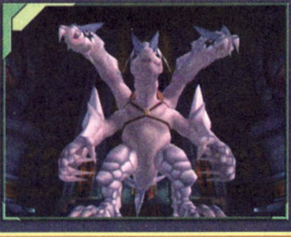
没有其他退路了，基地里的龙使都已经被诅咒，我们只有选择击倒魔王。

任务：击倒魔王杜兰

达成条件 击倒三头龙托拉吉特（トライデント）和魔王杜兰

达成地点 圣之穴

最后一战，在大神殿发售希望之枝 5 之后即可出发。杜兰会首先将三头传说之龙合体成魔龙托拉吉特，击倒它后还要面对魔王本人。由于是连战，注意不要在与托拉吉特的战斗中消耗所有力量。



"呃嘿嘿，我竟然输了吗……"不仅是超越传说之龙的力量，即使是魔王本身也终于被我们击倒。杜兰跪在地上，却没有太多沮丧，"这就是相信明天的希望的力量？但你们能够把希望一直保持下去吗？你们真的没有放弃的时候吗？……我虽然输了，但还没有结束啊，只要人的心里还有黑暗的一面，我就会复活……"

魔王变成黑烟散去，而精灵王也被重新解放，神奇的光球浮动在空气中。

"年轻人，你们变强了，没有依靠我的力量也打倒了魔王……你们，已经不需要精灵的恩惠了，因为新的时代已经来临……"光芒逐渐升起，"我们会再去寻找需要我们的人，你们也会很快忘记我们……不过年轻人没关系，向前进发吧！'骑上龙吧！'呵呵，不要忘记了这颗心啊……"

"结束了吗？"我的同伴看着光芒消失在空中，"不对，这只是开始，还有成山的事情要做呢！前方更加重要……呼呼，不努力不行啊！"然后是微笑着看向我，"走吧，回我们自己的世界！"

骑着自己的龙，驰骋在阳光之下。精灵们从我身边飞过，升上天空，化为几个亮点，向这个世界做最后的告别。越过最后一道传送门，圣之岛的人们已经守候在前面迎接我的凯旋，每个人脸上都带着笑容……这，就是我，我的同伴，还有我的龙，值得守护的世界啊……

fin~

不可思议的帽子
塞尔达传说

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

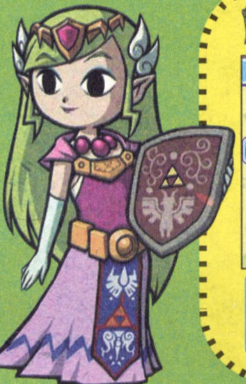
机种	GBA	类型	ARPG	发售日	11月4日	厂商	任天堂	文	胡索艾云	责编	星辰

……林克在山洞里见到了泉之女神，二话不说，先丢了个炸弹进去。女神问道："勇者啊，你刚刚丢进去的是金炸弹还是银炸弹？"林克诧异了一下：这女神是傻的么？"我刚刚扔进去的，当然是金炸弹啦~"XO@#$%!女神毫不留情的让雷电亲吻一下林克的身体："我最讨厌说谎的小P孩了！"……

这就是《塞尔达传说》，一个充满童话色彩的世界，可能~还要加上一点点的恶搞成份，如果你依然保留着一颗童心，那么千万不要错过这个游戏哦~

基本操作

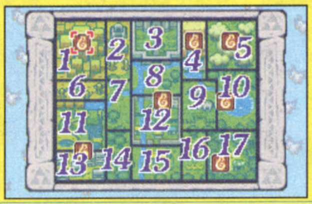
- 十字键：控制角色移动
- A键：对话/确定/武器使用
- B键：取消/武器使用
- L键：切换道具或者武器
- R键：切换/对话/翻滚/举起物体/在变身平台变大缩小
- START键：打开道具栏
- SELECT键：得到帽子后按SELECT键可得到剧情小提示



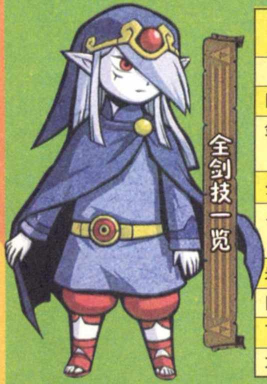
アイテム道具栏

这里能查看目前所得到的各种武器和过关道具。最下方一栏为空瓶，总共可以收集4个空瓶。

世界地图



1.ゴングル山　2.王家之谷
3.ハイラル城中庭　4.セラの瀑布
5.云の上　6.ゴングル山ふもと
7.ベ––高原　8.北ハイラル平原
9.ロンロン牧场　10.ハイリアの湖
11.タバンダ秘境　12.ハイラルの镇
13.风のいせき　14.西の林
15.南ハイラル平原　16.东の丘
17.チロリアの森



全剑技一览

要演示一次给老师看，得到卷轴才算学会

剑技	老师	地点
回旋斩り	テッシン	ハイラルの镇左下角木屋
剑ビ–ム	クッシン	ハイラル城中庭右下角砍掉草后下去，将屋子里的灯全部点燃(只有在HP全满的情况下才能学到，使用时也一样)。
ダッシュ斩り	テッシン	得到飞马鞋子后去ハイラルの镇左下角木屋
こんじょうビ–ム	ハッシン	得到蛙蹼后去ハイリア湖左下方(从水神殿位置向下走)的树洞里(当HP只剩下一颗心时才能用，效果同剑ビ–ム)
岩くだき	テッシン	得到ホワイトソ–ド后到ハイラルの镇左下角的木屋
回旋突き	トッシン	学得2分身后去ゴングル山，从入口处一直向爬山，尽头洞穴
下突き	テッシン	得到羽毛披风后去ハイラルの镇左下角木屋
大回旋斩り	幽灵テッシン	学到上面全部7招后去タバンタ秘境左下角

隐藏技巧

1.提高分身蓄力速度：和ハイラル城中庭右下角的クッシン合并碎片后，到セラ瀑布的水帘洞(从牧场上去才能到达)

2.提高回旋斩蓄力速度：和ゴングル山的トッシン合并碎片后，到タバンタ秘境的水帘洞(地图右上)

3.提高大回旋斩蓄力速度：和ハイリア湖的ハッシン合并碎片后，到北ハイラル平原中左边位置的水帘洞。

4.提高挖掘，游泳，射箭速度：从风之宫殿回来后，和旅馆里的3位漂亮姐姐合并碎片，然后分别在タバンタ秘境，王家之墓，风のいせき抓住3只蓝色的幸福蝴蝶。

关于幸福碎片

第一章结束后回到镇子，会有位大叔教导你使用幸福碎片：靠近NPC后，NPC头上如果冒出各种符号(心代表特殊事件或宝物、水晶代表得到宝石、瓶子代表开启特殊地点、问号代表特殊事件)，就能和他们合并碎片。可以合并碎片的事件有100件之多，某些NPC甚至可以合并2~3次。

提高宝石、炸弹、箭的携带上限

以上每种都有3个提高上限的道具，随着剧情发展，都可以在商店里买到一个，剩下的两个请参看下面的获得方法。

1.宝石：回答チロリアの森里的女神的问题(选第1项)；和ハイラルの镇的镇长合并碎片后在牧场得到。

2.炸弹：回答ゴングル山上女神的问题(选第3项)；和取得炸弹的皮克鲁合并碎片，在风のいせき出现的宝箱得到。

3.箭：王家之谷入口楼梯旁边，炸开栅栏中间的石门，回答女神的问题得到(答案：いいよ，いいえ，いいえ，はい，いいえ，いいえ)；风のいせき里，第1个变身平台那里缩小，进入地洞和皮克鲁合并碎片，随后在顶部出现巨大的藤蔓，爬上去得到。

很久很久以前，海拉鲁王国出现了大量魔物，在世界被黑暗吞没前，小精灵“皮克鲁”从天而降，赐予了人间的勇者一把光之剑。勇者凭借智慧与勇气，和魔物战斗，世界终于恢复了和平……

获救的人们为了感谢皮克鲁，设立了一年一度的“皮克鲁节”。

然而，经过漫长的岁月，皮克鲁们也逐渐成为了传说……

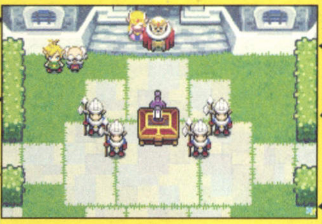
序 章

一年一度的皮克鲁祭（ピッコルまつり）开始了，同时王国还举办了武术大会，优胜者的奖品是名治炼师史密斯（スミス）老人打造的一把剑。王国的公主塞尔达（ゼルダ）来找林克一起去游玩，没想到林克还在呼呼大睡……在临走之前，史密斯将作为优胜者奖品的剑交给林克，让他转交给大臣（这把剑目前还不能使用）。

一路上慢慢追着兴奋不已的塞尔达公主来到海拉鲁镇（路上的草可举起来丢掉），公主对镇上的各种事物都感到很好奇。在抽奖的地方，塞尔达公主居然抽中了大奖，可以在“心的碎片”“漂亮的宝石”和“小小的盾”里任选其一，本以为公主会选择宝石或碎片，没想到她却选了那面小盾，并且将盾送给了林克，“如果发生了什么事，你要用它来保护我哦~”

前往王城的路上，遇到了个アキンドナッツ挡路，使用盾牌把它发射的坚果子弹反弹回去就可以啦！顺利来到王

城，将剑交给大臣之后，就要进行优胜者表彰仪式了。在表彰仪式上，传说中的“皮克鲁之剑”被当作秘宝摆出来……武



术大会的优胜者，一个叫古夫（グフー）的黑衣男子，居然把这把传说之剑破坏了！无数魔物争相逃离（潘多拉盒子？）……为了不让光之公主的塞尔达以后对他的计划产生阻碍，古夫使用魔人诅咒将公主石化，林克虽然极力想保护公主，却不是古夫的对手，被无情的打倒在地。

“如果发生了什么事，你要用它来保护我哦……”这句话久久回荡在林克的脑海里。为了救回公主，对抗魔物，修复圣剑，林克踏上了寻找传说的皮克鲁的道路……

第一章

走出城堡，冒险正式开始了！使用剑可以砍掉那些花花草草，不过通向海拉鲁镇的道路被一群民工抢修，只能砍掉右边的灌木来到ロンロン牧场。路上会遇到成群的鼹鼠，必须要将它们一次性全部解决掉，否则，它们还会卷土重来。只要在它们刚探出头的时候攻击，一剑

就能结果掉。一路上不停的砍草（除草机？）穿过东の丘来到チロリアの森，眼看就要得到心之碎片时，突然传来了一阵求救声……拿到碎片后返回，在路上见到了声音的主人——一个奇怪的好像帽子般的生物，看够它被欺负后再上去救人咯（桀桀桀~真是不厚道）。帽子生物自称是艾泽罗（エゼロ），想要解开魔人施下的诅咒。当他得知圣剑能够解开诅咒之后，就决定缠上林克了，但是走的太慢，于是索性跳到林克头上，这样林克那可笑的造型就诞生了，同时副标题“不可思议的帽子”也就顺利成章了……不过，好像很多人都习惯叫作“绿帽子”，咳~为啥要弄个绿色呢？任天堂也是不厚道的人啊~

因为皮克鲁都是小精灵一类，要拜访他们，只有缩小后才可以。在前方的木桩上按R键就可以缩小了，要恢复的话也是同样的方法。缩小之后，草丛、浅水坑之类平常可以轻易通过的地方就无法再通过了。搭上飘动的树叶过河，来到森のピッコル里。（来到森のピッコル里后，回刚刚的树桩变大后再回到牧场，通过那里的木桩可以变小进入小门，进去

后再变大，在罐子里可以得到“牧场的钥匙”，这个在第三章的时候会用到。）

最右上方可以找到心之碎片，进入中间蓝色大屋与里面的ピッコル对话，他会让林克寻找“ペララの实”给他。出到村子外面，进入好像木桶一般的房子，将凸出来的箱子往旁边一推，就能进去得到“ペララの实”。没想到那家伙居然说不知道剑的事，让林克去找长老……长老的家在左边的蘑菇屋里，长老告诉林克要修复圣剑，必须要得到4个エレメント才能有足够的力量，而大地のエ

レメント就在附近。从刚刚那个要求找果实的家伙身后出去，来到森のほこら，“绿帽子”（-_-）突然害怕想回去，真是的，有林克大人在此，有啥好怕的?!

森のほこら

森のほこら道具一览

- 1 小さなカギ（1）
- 2 ダンジョンマップ
- 3 小さなカギ（2）
- 4 小さなカギ（3）
- 5 コンパス
- 6 小BOSS+魔法のつぼ
- 7 ヒミツのかいがら10个
- 8 ヒミツのかいがら10个
- 9 ヒミツのかいがら20个
- 10 ヒミツのかいがら10个
- 11 小さなカギ（4）
- 12 大さなカギ
- 13 20个宝石

1.推开挡在门前的柱子，进入一个昏暗的房间，按下4座火台旁的机关点燃全部的火台后可以得到小钥匙1（小さなカギ）。

2 在一个有拉杆的房间内，按R再按方向键就可拉动。蘑菇也是同理，拉住蘑菇到合适距离再松开方向键就能飞出去了（另外，箱子，柱子什么的也要靠R来推或拉）。

3 前进来到有藤蔓系住的木桶房间，将右边火柱点燃就能进入木桶里，转动来到左边，推动柱子压住上面的按钮，之后就能将左边的火柱点燃，通过转动木桶来到左下的出口，注意这房间内的怪物只有丢罐子才能消灭。

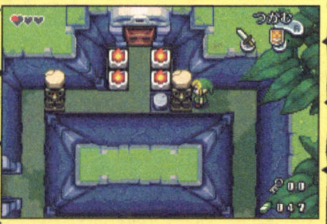
4.拉动蘑菇飞到对面，可以得到迷宫地图（ダンジョンマップ），在菜单画面里可以查看当前迷宫的地图了。

5 接下来的房间里将罐子推过去压住按钮就能打开通路。

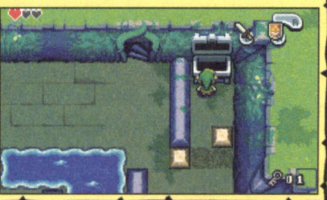
6 在图示的房间里，照如图所示的方法摆放机关，即可得到小钥匙2。

7 回到刚刚转动的木桶那里，用钥匙可以打开右上方的门。

8 通过2次蘑菇弹飞，来到图示的房间，将右边的柱子拉到图示的位置，再将左边的柱子推过去就可打开门了，消灭里出现的3个小怪就能得到小钥匙3。



9 前进来到上面的场景，先进入上面的门来到B2层，将右边的石块推开，可以得到指南针（コンパス），这样就能看到迷宫内其他宝箱的位置了。最后在图示位置前将管子推进去压住按钮。



10 回到 B1 层，通过左边的房间后见到很多小怪，用罐子砸死补充下 HP 后就往左边去打小 BOSS。

BOSS 攻略法

先砍一下头，在它硬直的时候猛攻尾部，当它全身发红的时候就会暴走一会，注意躲闪。之后重复上面的动作，反复几次就能结果它。胜利后得到魔法之壶（魔法のつぼ），这玩意整一个"吸尘器+空气炮"的合体，按定为吸力，按一下就是空气炮。将下面的蜘蛛网用吸尘器吸掉，可以得到心之碎片。

11 出到外面的房间，用吸尘器将地上的"尘埃"全部吸掉，可以看到 3 个按钮，其中的 2 个宝箱是秘密的贝壳（ヒミツのかいがら）各 10 个，右边的按钮能打开传送点得到心之碎片（从迷宫入口就能看到传送点）。走右边的房间和木桶的房间如法炮制，共得到 30 个秘密的贝壳。

12 回到转动的木桶内，吸掉里面的蜘蛛网。掉到 B3 层后，用吸尘器将叶子吸过来，再利用吸尘器空气炮的反作用力移动叶子。河道上先走右边的分支，遇到阻拦将旁边平台上罐子推一个压住按钮就可以了。

13 从宝箱 11 处得到小钥匙 4，继续回到河道，用钥匙打开尽头

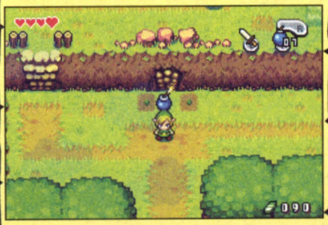
的门，这里要利用吸尘器将对岸的蘑菇吸过来才能弹过去。尽头处就可以得到大钥匙（大さなカギ）——通往 BOSS 房间的钥匙。旁边的按钮可以呼出红色的传送门，直接回到迷宫入口。

14 吸收掉两边门的蜘蛛网，左边的门可以得到 20 个宝石，右边通过蘑菇弹飞，进入 BOSS 房间。

BOSS 战攻略法

BOSS 本来是个平常的小怪物，不过在小人状态下……咳，用吸尘器不断的吸收支撑 BOSS 的那一点点支柱，之后 BOSS 就会摇摇摆摆的倒下，再猛攻击头部，反复几次就能解决掉。胜利后得到大地のエレメント和一个完整的心

得到大地のエレメント之后返回森のピッコル里找长老，他会告诉下一个目的地是ゴングル山。从长老的家出去，进入森林后见到间小屋，进去后可以得到炸弹。变大后往上走见到个石碑，调查后发现了奇怪的图案，这个是以后的传送点，目前无法使用。路上遇到的岩石可以用炸弹炸开。



回到海拉鲁镇，立刻被一群小孩子和一个拉着摇唱机的大叔围住，他会给林克讲解有关"幸福的碎片（しあわせのカケラ，关于这个详细请看碎片篇）"的事情。之后外面有棵树缠着的荆棘掉落，进去树洞得到第 5 颗"心之碎片"。去道具店花 80 元购买钱袋可以增加宝石的最大携带上限。

城镇右边的女孩会请求林克帮忙把鸡抓回来（将鸡举起来再丢出去，鸡会向前一直冲，利用这点将鸡全部集中到栅栏附近再丢进去，中后期如果不能掌握基本上不可能在限定时间抓到足够的鸡，注意黄色的鸡不能举的很久），成功完成的话可以得到秘密的海螺和宝石，而最终奖品更是心之碎片！不过随着成功次数的增加，难度也会不断加大。

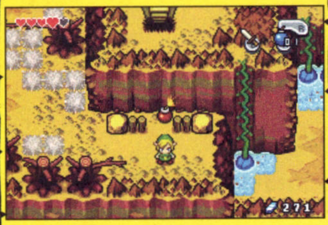
镇子入口左边的木屋内可以学到回旋斩，记得要演示一次得到卷轴后才算学会。来到镇子到左上方出口，演示一次回旋斩给门卫看就可以出去了。

第二章

出去不久就可以看见一个通往地窖的楼梯。炸开右边的门，用盾牌反弹果实子弹后花 2 元跟它买个空瓶（空きビン），左边的石头暂时无法推动，上去后往ゴングル山进发。

进山时见到石门不用管它，里面没什么东西。用空瓶在池塘边装上水，浇在

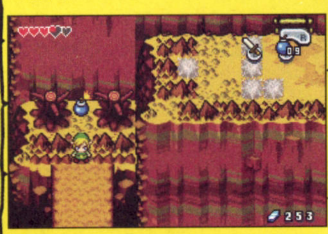
刚发芽的藤蔓上。爬上去后，落石的山脚边上有个石门，里面是回复妖精。小心地面上的蜘蛛网，碰到了会减 HP，可以用吸尘器干掉。在图示的地方放置炸弹，可



以炸开一道门。爬上去后缩小进入泉水那里，用空瓶装上绿色的水（如果炸弹不足的话，外面尽头处有怪物在贩卖）。

进入山洞后，有一种戴着铁面具的怪物，可以用吸尘器来对付。出到外面，利用旋风+帽子可以飘到旁边的旋风

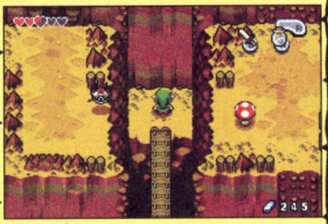
上，这样就可以爬到别的山上了。在上去之前，先一直走到尽头，用炸弹炸开墙



壁，里面有心之碎片和幸福碎片以及 50 个宝石。上到上面，用吸尘器将蜘蛛网清理掉，就能看到变身平台和一个小洞，小洞和边上藤蔓里都有幸福碎片，进入有个刚发芽的藤蔓那里，将藤蔓举到外面

的坑丢进去，变大后用之前得到的绿色的水浇灌，就能爬上山了。

上山后，先上楼梯，在图示的位置放置炸弹，可以得到第 7 颗心之碎片，在如



图位置放置炸弹能炸开个门，里面有幸福碎片。继续深入将石头推开，利用旋风飞到对面山上，上山后炸开右边的石门，反弹果实子弹后花 40 个宝石买ゲリッブリング，用了这个就能攀爬某些山了。

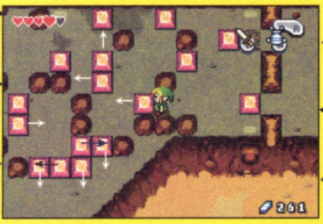
回到刚刚得到心之碎片的地方开始攀爬，爬了一小会，在如图地方放置炸弹，

山洞里能见到泉之女神，丢个炸弹进去(- -)，女神会问："勇者啊，你刚刚丢进去的是金炸弹还是银炸弹？"（咳~我承认这一段就是任天堂彻头彻尾的恶搞……绿帽子+向女神扔炸弹，这是如何的想像力啊!!）请选择第 3 项作为回答，如果选了前两项，女神会将身上的炸弹清零再加电击作为说谎的惩罚（让你小子扔炸弹！以为老娘像雅典娜那么好欺负的么？）。正确回答后可以得到炸弹之袋，增加炸弹的携带量，另外还免费赠送 30 个炸弹……

一路上到最顶峰，利用蘑菇弹到对面，变小后从右下的小道通过，注意不要被落下的雨滴砸到。过去后变大先将石头推到进坑里，再将右下方的石头一路推过去填上面的坑，注意只能推不能拉，万一推进死胡同的，去变身一次就能恢

复了。

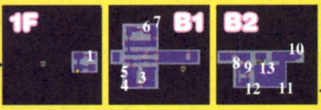
进入地下山洞后，按照图示的方法推石头，把石头推成图中所示的样子。出



去后不久又进入个山洞，在拉蘑菇前先用吸尘器将对面的罐子吸走，不然会被挡下去的。前进不久碰到个断桥，丢个炸弹去炸对面的按钮就能过桥了(女神呢?女神在哪? 我在扔炸弹也~)。出去后又进入一个山洞……将石头推进坑里再推柱子就能过去了。之后还有个非常简单的推石头谜题，在宝箱里可以得到幸福碎片。

一路前进到矿山，和长老打招呼后，留下折断的圣剑就可以去取火のエレメント。

火のどうくつ



火のどうくつ道具一覧

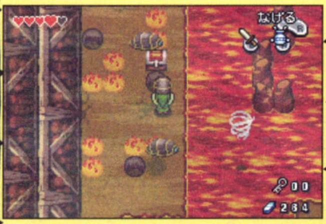
1 コンパス
2 ダンジョンマップ
3 しあわせのカケラ
4 大绿宝石
5 小さなカギ(1)
6 パッチのつえ
7 小さなカギ(2)
8 しあわせのカケラ
9 しあわせのカケラ
10 しあわせのカケラ
11 蓝色宝石
12 しあわせのカケラ
13 大さなカギ

1 走右边的门，干掉全部炸弹怪物后再炸开门（建议装备盾直接去撞怪物），当然，利用炸弹怪物效果也一样。上面房间的怪物要丢炸弹攻击或用盾撞倒才行。全灭后得到指南针。在绿宝石的房间，注意有一个是怪物会缠在你身上偷走金钱，需要不断摇方向并按 A 键才能摆脱。

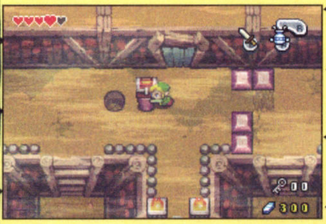
2 一路前进到矿车，坐上后横冲直撞……炸开石门，全灭里面的铁面怪物可以出现变身用的平台。

3 走上面的小门一直走到燃着烈火的房间，火可以在变大后用剑砍掉。上面的宝箱里可得到迷宫地图。注意浮在火海上的石块会慢慢粉碎的，抓紧之间过去取得幸福的碎片再踩下按钮。

4 不久能看到肥肥的蚯蚓一般的怪物，攻击一下会缩成球，将它们举起来填入坑内。



5 利用旋风飞到右上方，推开石头后将宝箱柱子推到正前方的坑里，里面能得到小钥匙 1，别忘记踩下按钮。



6 乘坐矿车回去，用钥匙进入门内，扳动里面的摇杆，改变矿车的行进路线。再次乘坐矿车就能到达不同的房间。经过翻倒的矿车后，炸开石门，终于可以拿到心之碎片了。

7 掉下平台后全灭出现的怪物，可以得到魔杖，作用是将物体翻转。另外，如果对着坑使用，魔力会暂时滞留在坑里，此时进入坑里就能跳跃一下。后面马上就会应用到魔杖的翻转功能了，比如，火海上的移动石块。

8 往坑里传送魔力，跳上去后踩下按钮，打开传送阵。回到翻倒的矿车那里，用魔杖将矿车翻转。

9 照例将宝箱柱子推进坑里，得到小钥匙 2，回到有传送阵的房间，用钥匙打开门，进入 B2 层。

10 变小后进入左边小门，再变大将矿车翻转，乘上矿车回到刚刚的地方，砍一下摇杆再继续乘坐矿车。

11 将 4 个蚯蚓怪物全部填到坑里，再将摇杆柱子拉出来填入上面的坑内，就能打开前面挡道的石柱。

12 从平台上跳下，得到幸福碎片，推开石头后，再利用坑跳上去，得到另一个幸福碎片。

13 来到右边的大区域，利用魔杖将石块翻转，一路走到上方的房间，得到幸福碎片后，再通过左边的坑来到有旋风的通道，利用坑跳上旋风飞到正上面的道路上。

14 接下来就是一连串的飞行接力了。右下角有蓝色宝石，左下方有幸福碎片，拿完后可以去拿进入 BOSS 房间的钥匙了。

BOSS 战攻略法

使用魔杖对准 BOSS 的壳攻击，使壳翻转砸昏 BOSS，从脖子过去，猛攻击背上的水晶，如此 3-4 次就可以干掉它。注意每攻击一次后，会有落石砸下（ze2-5）。战胜之后可以得到火のエレメント和一颗完整的心。

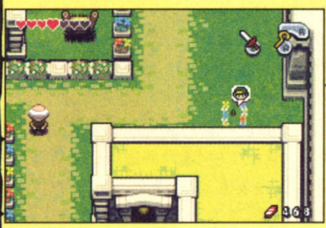
出到外面，变小回到矿山，从长老那里得到ホワイトンード。出去后从变身平台下方回去，如果从原路回去的话会无法通过那个大型推石头的山洞。回到大地图后，某些坑可以利用魔杖跳到一些以前无法去到地方。最重要的提示：从东之丘图示的地方上去，就能找到女神，她会向林克要钱，2 次都选第 1 项的话就能增加携带宝石的总数。

第三章

回到王城（进入王城前，左边有个写着王家之谷的指示牌，炸掉岩石，进去有心之碎片），进入圣域，将剑插进中间的平台上，可以获得分身的能力：首先蓄力直到左上的气槽加满，然后站在其中一个闪光的点上，再站到另外一个点上，那么第 1 个点就出现分身。演示一次分身就可以离开了，在下面用分身同时踩下 2 个按钮就能打开门。

出了王城，却碰上了古夫，原来“绿帽子”和他是旧识-_-，正要追上去，突然出现 2 个怪物阻拦，轻松的干掉后，帽子说出了他和古夫的过去……

不忙发展剧情先，回到ゴングル山，从入口那开始往上爬到山洞前，进去后用分身打开门，注意算好分身距离，里面能得到 100 个宝石和心之碎片，还能学到翻滚突刺（翻滚的时候攻击）技巧。回到镇上，去学“岩くだき”，这样一些石头和罐子就能直接击碎了。进入其中某个民家，将瓶子翻转为变身的平台，变小后就能组合幸福碎片。从小门出去，来到右上的宿屋后面，从图示地方进去，变大后得到心之碎片。（注：在宿屋中花 50 和 200 个宝石休息，都能得到幸福碎片）

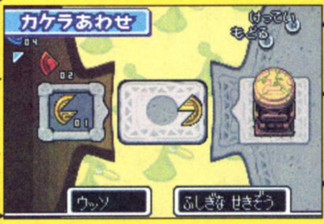


从镇子左边出去，回到第二章得到空瓶的那个山洞，利用分身就能推开巨石。刚到达西之林，帽子感觉王城有股奇怪的气息，原来是古夫入侵并控制了国王……不过现在林克和帽子并不知道此事。继续前进来到タバンタ秘境，在沼泽上走着走着就沉下去了，看来只能另外想办法。出到外面看看指示牌，发现上面说需要飞马之鞋（ペガサスのくつ）才能通过。回镇子的鞋店看看有没卖，变小后爬上老板的工作台，皮克鲁们告知，想要老板醒来并制作靴子，只能去找めざましキノコ——在チロリアの森位置里的魔法使商店能买到。不过那位置直接从森林去无法去到达，得改道才行。来到ロンロン牧场，刚到牧场入口见到个坑，用魔杖上去后进入セラの瀑布，右边能得到心之碎片。之后进入牧场小屋，将第一章得到的钥匙交给主人（如果之前没拿到，现在拿也行。）。另外，之前如果和海拉鲁镇的镇长合并幸福碎片的话，能在这里找到钱袋，增加最大携带宝石量。

利用旋风飞过一小片水塘，进入ハイリア湖，从这里能到达チロリアの森的另一边，注意森林的下方有心之碎片。进入魔法使的店，花 60 元买蘑菇就可以回去找鞋店老板做鞋。得到飞马之鞋后装备上，就能快速冲刺，冲过沼泽。此时可以先去之前学技能的木屋学习新的技能——冲刺斩，可以震落镇长家墙壁上挂着的面具，以及撞击某些靠近就会发光的树，就能变成“变身平台”。

进入秘境的沼泽地带，冲过去往前走进入一个山洞，消灭里面的铁甲武士（用炸弹炸后再用剑攻击）得到黄色的幸福碎片。再冲过一片沼泽，见到变身的树桩，缩小后渡河到对面洞穴里，打倒一片小怪物后得到弓箭。之后到上方的山洞，又碰到好眼熟的怪物，可以买到箭（还可

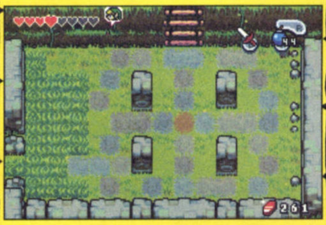
以和它合并幸福碎片)。装备上弓箭后就能射击只有1只眼睛的石像怪，爬上去利用旋风降落到左下方，推开墓碑，里面有个幽灵，他说要学完全部的技能再来找他，先拿心之碎片吧。冲过沼泽来到下方，和石像合并幸福碎片，可以得知，需



要3枚黄色幸福碎片才能打开下面的通路。全部黄色的幸福碎片都在密境沼泽内，不是很难找，找全了就能震碎大石，进入风のいせき。

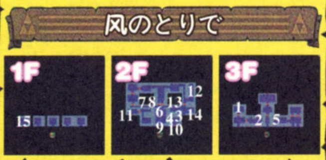
接着前进会遇到一个红色的守卫机器人，轻松干掉。继续前进所遇到的机器人就无法攻击了，先缩小进入洞穴，精灵告诉林克，要先进入机器人内部启动它。

继续前进沿路发现有个小门和一些小人状态下用的藤蔓，见到第2个变身树桩后，缩小通过藤蔓回去，进入小人洞穴，



里面有心之碎片。之后对守卫机器人如法炮制。然后来到如图所示的地方，缩小

进入最左边的机器人，将状态变为停止。全灭剩下的3个活动的机器人就能得到右边的宝箱。继续前进遇到石像阻拦，全灭怪物后才能通过，进入风のとりで。



风のとりで道具一览

1 コンパス
2 小さなカギ(1)
3 しあわせのカケラ
4 しあわせのカケラ
5 小さなカギ(2)
6 ダンジョンマップ
7 モグラグローブ
8 蓝宝石
9 しあわせのカケラ
10 しあわせのカケラ
11 しあわせのカケラ
12 小さなカギ(3)
13 小さなカギ(4)
14 大さなカギ
15 ヒミツのかいがら

1 一开始不要进入中间的门，先走左边的门。

2 见到箭靶后，抽出弓箭，正中红心，门开了……砍倒4个骷髅后上到3F。

3 3F要在几秒内连续射中2个箭靶才能开门，上面的房间如图那样创造分身，踩下按钮，激活独眼石像，用箭全灭得到指南针。

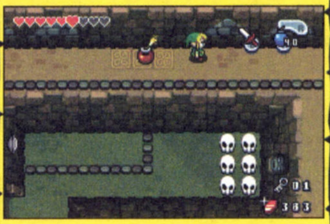
4 右边的门内要利用分身推开巨石。首先用分身推开前方巨石，再将下方巨石推到左边，再如图所示般制造分

身就能将巨石往上推了。拉动拉杆能得到小钥匙1(注意要回到1F才能得到，直接掉下去就可以了，省了回程路)。

5 回到1F，走右边的门，上到2F，可得到2枚幸福碎片。继续来到3F，打倒一个占着光点地板的守卫机器人，之后分身去踩下2个按钮，里面是变身的平台，缩小后，进入机器人内部启动开关，变大后干掉他。拉下拉杆可得到小钥匙2，然后以小人状态掉到1F，进入1F的小门得到心之碎片。

6 进入中间的门，用弓箭打倒2个独眼怪物，得到迷宫地图。之后的门先进左边的。

7 注意躲闪固定的石块障碍，用弓箭正中红心就能过桥了。用炸弹打倒铁甲怪物，出现传送阵，进入下一个房间，踩下按钮才能开门。之后在图示位置放置炸弹，可得到挖掘手套(モグラグロ



ーブ)。挖开黄色的土，旁边的宝箱有宝石。利用挖掘手套，可以得到之前无法得到的一些宝箱：如最初那4道门的最右边有50个宝石，左边尽头有幸福碎片。在拿小钥匙的两个门里有一些幸福碎片，有些宝箱藏在土里，全部挖出来吧~

8 回到中间的门，走右边，拉下拉杆后迅速跑过去，跑的不快就穿上飞马之鞋。进入一个好多手套的房间，全灭后出现变身平台，先别急着缩小。

9 进入旁边的房间，将柱子按图示方法摆放好(ze3-5)，再按照图示般

创造分身，小心的走过去就能踩下按钮得到小钥匙3。

10 用钥匙开门，回到有变身平台的房间缩小，下去入小门，变大后踩下按钮，然后猛挖，得到小钥匙4。

11 变大后一路挖一路上楼梯，来到图示的房间，从右边掉下去，就

能得到BOSS房间的钥匙。

12 BOSS房间前有4块石头，推开右上的是传送阵。

BOSS战攻略法

有点麻烦的战斗，首先，装备上弓箭，对准双手上粉红色的心射3箭，当2只手都倒下后，迅速缩小进入BOSS内部(ze3-8)用剑猛砍心脏，重复3次就可打倒了。注意第2次进入BOSS内部后，会有土挡道，要装备挖掘手套挖开找出心脏，位置在6根柱子下随机出现……打倒BOSS后得到风之笛(风のオカリナ)和完整的心。

第四章

使用风之笛可以传送去任何一个有着风之印记的地方。先前往牧场，利用冲刺斩将牧场发光的树变为"变身平台"，缩小后进入图示的地方，可以得到心之碎片。

来到镇上，鞋店下方的鬼怪屋开门了。进去付费玩一次游戏，全灭敌人后得到心之碎片，第2次可得到幸福碎片，第3次以后都是得到20个宝石。来到图书馆，在屋顶缩小后到书架上和皮可鲁交谈，然后来到接待处，从左边的姐姐那里得到借出书的相关消息，接下来就是一连串的寻找书本。

第1本——动物のずかん

在有只猫的房子内，发现书在书柜顶部，有点难拿。先到旁边房子找到借书的姐姐，然后去河边取水，将刚刚房子里壁炉的火浇灭，变小后从壁炉进去，来到旁边屋子的书柜上，将书推下去就能得到了。将书还给图书馆，继续对话了解下一本书的信息后再去寻找。

第2本——ピッコル传说

变小后来到左边的磨坊小屋

（就是有水车的房子），从后面的花道进去，变大出去后进入左上方紫色的房子，里面的学者说不知道书丢哪里去了，如果找到的话就直接拿走好了……继续装水浇灭壁炉，回磨坊小屋变小进入壁炉，出到村子，通过黄色小屋来到有2只猫的地方，注意猫有攻击力。从藤蔓下去，进入小洞后全灭怪物，得

到力量手环（パワーリスト），这样在小人状态下也能推动书柜等大型物体了。回到学者的家，如图所示般推动书柜，进入天花板，用吸

尘器将全部的垃圾都吸光，制造分身走到右上的书本那里，站在书本边沿就能使书本掉下去了。变大后取回书本回图书馆复命，得到下本书的信息。

第3本——お面のすべて

书在镇长那里，没想到他也说掉了……利用冲刺斩将面具击碎，变小后进入小门，得知书掉在了湖之小屋附近。从牧场来到当初魔法使的店，挖开下面的洞就可以去到湖之小屋，用冲刺斩将树木变成变身平台，从后面的小道进去，将书柜向右推，得到书本就回图书馆咯~

在图书馆顶层变小，爬进书柜，找到长老后，开始寻宝。

推石头出来，利用吸尘器飞过去，打倒2个怪物后就可以得到蛙蹼（水かき），以后就能在水里游动了，这样可以去很多以前不能到达的地方。这里只列出心之碎片的所在地。

1.セラの瀑布

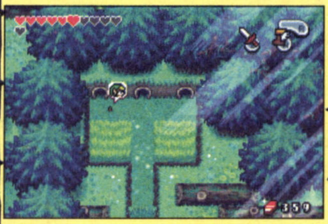
2.ハイリア湖，湖之小屋左边

3.在ハイリア湖图示地方按B键

4.当初拿力量手环所在的小洞内

5.南ハイラル平原，到左下角变小，一路游上去，进入图示的地方

6.チロリアの森，在当初得到炸弹的皮克鲁家上方3个小门的左边那个门



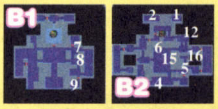
7.タバンタ秘境右上方

8.王城右下方砍掉草后出现楼梯，进去有颗心，以后还能修得技能

9. 和镇上摆摊叫卖的商人合并幸福碎片，在王城右边水池得到

回到ハイリア湖，从图示地入水神殿

水神殿



水神殿道具一览

1 小さなカギ（1）
2 大きなカギ
3 ダンジョンマップ
4 小さなカギ（2）
5 コンパス
6 大绿宝石
7 しあわせのカケラ
8 しあわせのカケラ
9 炎のカンテラ
10 大蓝宝石
11 しあわせのカケラ
12 しあわせのカケラ
13 しあわせのカケラ
14 小さなカギ（4）
15 ヒミツのかいがら
16 しあわせのカケラ

1 进迷宫之后，注意地面的冰很滑，小心别掉下去了。

2 一路前进到B2层，推动开关，使阳光照射下来，回去发现冰层开了洞，掉下去，从图示位置推一下冰块，再到旁边推一下，就能得到小钥匙1。

3 打开门后从左边房间跳到下面，又是一个推冰块游戏，方法如下：首先将2个冰块推到如图1的位置，接着

将钥匙冰块推到图2的位置，然后将钥匙冰块向上推，同时下面的冰块也推到左边，再来将钥匙冰块推到下面，再从右边推，最后推向开关，这样就能推到阳光下了。得到BOSS房间的钥匙，离开前记得推动开关。

4 进入入口那里的BOSS房间，看到水のエレメント，不过冰太大了……先想办法融化吧。

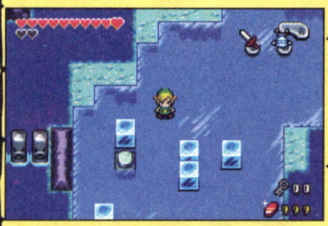
5 前往左边的房间，往下走可以得到迷宫地图。游泳到对面，利用吸尘器过去，踩下按钮，打开阻拦的柱子，"啊~"的一声掉下去了……

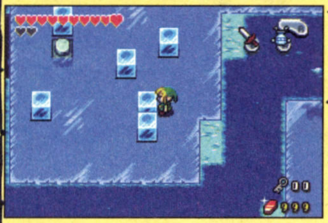
6 一路走到图示的地方，按下A键，得到小钥匙2。

7 爬上水流小瀑布旁的路就能回到上面，用钥匙打开门，踩下按钮，就能去掉阻拦的柱子，爬上叶子顺流而下。

8 踩下按钮后，两边的柱子就没了。到前面打倒蚕虫，方法和之前的一样，不过冰很滑……胜利后从上面的房间得到指南针。

9 搭乘叶子来到上面，又是一个推冰块游戏：首先将上面的冰块推下来，之后推向右边，再推到下面，最后推到左边就能推到按钮处了。





10 继续搭乘叶子到右上，进去一片漆黑。小心往上走，打倒3个怪物，出现传送点。

11 制造出分身，合2人之力推动开关，会出现半边阳光，同时也将右边的小冰块融化。

12 一路前进，途中可以得到几枚幸福碎片，来到一个只有1个宝箱冰块和开关的房间，先将开关推一下，返回上一层推动另一开关，再回到刚刚的房间推动开关，就能取得小钥匙3。

13 用钥匙打开下面的门，拉动开关后，出现和第1章BOSS差不多的怪物，打法也一样，不过要注意，当它全身发电的时候是无敌的。打倒后得到火灯笼。

14 用灯笼融化外面的冰就能下去了，打倒房间里的3个怪物才能开门。注意如果不提灯笼的话，视野会非常狭窄。下个房间要点燃右下的灯才能过去，打倒左边房间的全部怪物就能得到小钥匙4。

15 前进到需要分身推石头的房间，方法如下：首先将上面的石头推到左边，再将右边的石头推到下面，

然后把左边的石头向下推1格，再将上

面的石头推开就能过去了。

16 下个房间需要同时踩下3个按钮，方法如下：首先将2个冰块推到如图的位置，再制造分身，就能走过去踩下剩下的2个按钮了。

17 有2条火炎走来走去的房间，推右上角的石块就能打开门，之后房间将冰块融化就出现光点制造分身。

18 有9个火槽的房间，在限定时间内点燃全部才可以开门。

19 解决掉2条蚕虫后，就可以拉动另一边的开关，使大冰块完全融化，不过水のエレメント却被BOSS吞下了……

20 可以先去回收剩下的2个宝箱，然后再去找BOSS单挑。

BOSS战攻略法

首先将它吐出的石头弹回去打中3次，然后BOSS会用冰包住，看准BOSS转动的方向，走相反方向，用灯笼烧BOSS的尾巴。反复3次就可干掉BOSS，胜利后得到水のエレメント和完整的心。

6 第五章

得到灯笼后，一些需要点燃烛台才能过去的地方就可以通过了。先到王城右下学技能，注意要在HP满的状态下，装备剑才能学到。而这招也只能在HP满并使用剑的状态下才能发动。

回到王城，国王不准任何人进入城堡，只有从左下方秘密潜入了。只要不和卫兵正面对上……绝对没事。潜入后从左上方的楼梯进入城堡，进入圣域后可习得3分身。

从王城出来，从左边的楼梯下去，用3分身推开石头，就能到达王家之谷——整一个幽灵谷——小心乌鸦，被攻击了会损失宝石。刚进王家之谷的楼梯旁，栅栏之间能炸开，里面有女神，要回答问题。

进入一个只有幽灵和指示牌的地方，这里要按一定的顺序走，从路牌指示“上”开始，按照上，左，左，上，右，上的顺序就可以出去了。

找到守墓人，得到钥匙，刚出门就被乌鸦给抢走了。到处寻找乌鸦，一旦见到就用冲刺斩将钥匙震下来。进入王家之墓，推开左上角的墓碑能拿到心之碎片。如图所示般制造分身，并在之前将墓碑

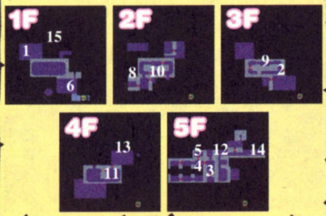
推上一格，就能通过，同时踩下大墓碑前的3个按钮就能进去了。

战胜门口的木乃伊得到钥匙，中间的门才能进去。右边利用3分身，踩下按钮，注意躲闪光球，之后可以得到小钥匙。左边也是利用3分身，不过要注意躲闪阻拦的石块。

从先代国王那里得到金色的幸福碎片，接下来到セラの瀑布，用刚刚得到的幸福碎片和门口合并，就可以进去了。

继续向上爬到山顶，通过巨大的旋风来到云上，这里要找到5枚黄色幸福碎片，并和云上的碎片合并。注意有种特别雪白的云是可以挖掘的。到处收集完5枚碎片（其中有2枚需要全灭出现的敌人）合并后，云层入口处会出现大旋风。进入皮克鲁们的家，在4F会遇到皮克鲁的长老，在征求他的同意后，就能进入风之宫殿了。

风之宫殿



风之宫殿道具一览

1 はねマント
2 小さなカギ(1)
3 小さなカギ(2)
4 小さなカギ(3)
5 大きなカギ
6 コンパス
7 小さなカギ(4)
8 小さなカギ(5)
9 ダンジョンマップ
10 しあわせのカケラ
11 大红宝石
12 小さなカギ(6)
13 しあわせのカケラ
14 しあわせのカケラ

1 一路上不断攻击魔法光球打开通路前进（远处的可以用弓箭），那些烦人的花就用吸尘器解决掉，注意地面的裂缝会掉下去减HP。

2 移动平台那里要注意石块的阻挠，仔细看就很容易通过。

3 有几朵浮云那里，要用弓箭攻击对面的光球，过去后再攻击一次就能到对面了。

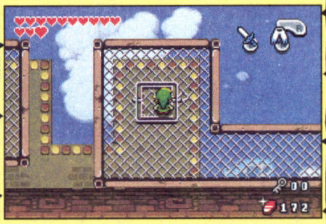
4 再前进发现没路了，返回刚刚的光球那里，放下一颗炸弹，迅速走过去，等炸弹爆炸后就出现通路了。

5 全灭魔法师部队后得到羽毛斗篷，可以作短暂飞行和跳跃了。

6 沿着浮云一级级向上跳，来到2F，小间隔可以用飞行过去，之后出现4个开关，制造3分身，走到图示的位置挥剑就可以了。之后全灭2个乌龟就能过去了。

7 在图示地方，要小心别被强风吹下去，最后那里要使用魔杖才能上去。

8 在图示的地方跳一下就能到下面，旁边的也要跳一下才能上去。



9 继续跳浮云，来到3F。

10 如图般制造分身，登上移动石块的第1格就不要动了，之后就能

平安通过，然后迅速前进到巨石处推巨石，途中的骷髅要绕过。

11 继续前进，推掉右边的3块石头，然后在2块移动石块之间不断跳跃来躲避中间阻拦的石块。

12 之后的大同小异，不过是跳的地方不同罢了。

13 按图示般制造分身就能召唤出变身平台，然后把罐子推成图示的样子就可以通过。

14 进入小门，恢复成正常状态后，用弓箭射击对面的开关得到小钥匙1，就可以打开滚动铁条前面的门。

15 在出风口前的边缘开始飞行，当吹风时就能借着风势飞过。

16 有惊无险地跳过几个平台，又见到浮云，站在最上的浮云就能飞过去了，这样的浮云有2次，第3次浮云就上到5F。

17 干掉2个铁甲怪物后得到小钥匙2，宝箱目前是拿不到的。

18 制造分身，之前将罐子推过去压按钮，分身走过去就能开门。

19 踩下按钮，然后顺风飞到对面，全灭怪物才能进去。又是一个顺风飞行，到对面就能得到小钥匙 3，开门进去后得到 BOSS 房间的大钥匙。

20 从右边回到 5F 入口，打开下面的 BOSS 房间，掉下去和小 BOSS 作战，之后入 1F 的另一边区域。

21 仔细找能找到指南针，然后经左边的楼梯到达 2F。

22 先走上面，来到图示的地方跳下去，就能得到刚刚在 1F 看到的宝箱，里面是小钥匙 4。

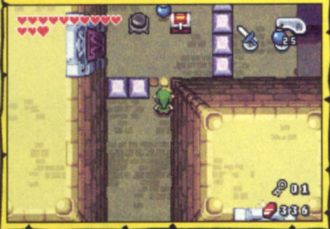
23 回到 2F，在下面的房间里，按照图示般制造分身，然后迅速

走下去(慢的话会掉下去，只能出了房间重新来)，注意前面有拦阻分身的柱子，多练习几次就很容易过去了。挥剑攻击按钮，就能打开门，经过几条滚动铁条，得到小钥匙 5。

24 利用飞行飞到旋风上，慢慢旋过去，站在 2 个按钮中间挥剑就能开门。

25 上到 3F，先到左边，掉下去打倒两个巫师后得到幸福碎片，而上面的房间，干掉 3 个火焰巫师得到迷宫地图。

26 4F 里，点燃右上角的 2 个烛台，出现传送阵，之后在图示的地方丢炸弹，才能将开关炸开，这样就能



从旁边进去得到 200 个宝石。另外，左上一排石块里最下的一块能推开，飞过去能得到一颗心。

27 上到 5F，炸开石门，全灭里面的敌人后，在图示位置放置炸弹才能过去，里面 2 颗半碎的石头能用炸弹炸碎。

28 进入一个很多炸弹怪物的房间，很小心的不要碰到这些怪物，慢慢移动到左上，推开石头进去，得到小钥匙 6。

29 回到图示的地方，就从正前方那个裂缝跳下去。

30 来到图示的地方，将石块推下去，就能飞过去了。

BOSS 战攻略法

分为大鱼和小鱼两个。对大鱼：需要制造和眼睛一样排列位置的分身，这样攻击才会有效。对小鱼：直接攻击眼睛，每次攻击小鱼都会用尾巴攻击，跳跃就能回避。每攻击一定次数，两条鱼就互相交替，注意跳跃。胜利后得到大心和风のエレメント。

6 终章

回到王城，继续从左上潜入到圣域，这样就能学到 4 分身。上面能看到关于皮克鲁和光之公主的传说，原来古夫一直寻找的力量就在塞尔达公主身上……此时，古夫突然出现……

醒来后，出到宫殿中，发现士兵和大臣都被石化了，利用圣剑的力量解救 2 人(蓄力攻击)，之后就是最终迷宫——暗ハイラル城。

暗ハイラル城

暗ハイラル城道具一览

1 小さなカギ(1)
2 ダンジョンマップ
3 小さなカギ(2)
4 コンパス
5 大さなカギ

1 先走左上方，小心绕过火风车，巨石不用管，回程的时候用。

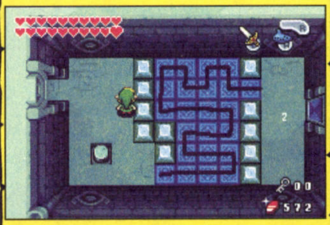
2 炸开右边石门，变小后从风车那里掉下去。变大后踩下按钮就能打开牢门，给国王解除石化得到小钥匙 1。

3 上到 B1，先去取地图，然后上到 1F 就能出城堡了。

4 出去到处收集心之碎片，也可以强化武器以及剩下的剑技，急于通关的话则可以无视了……

5 进入城堡大厅回廊的左上，碰到 4 门炮，这里要制造分身同时将炮弹打回去。

6 在一个很多蓝色地板的房间，需要一次性走完全部的地板才能打开门，注意不能走回头路，失败的话就去踩下按钮恢复，路线如图所示。



7 之后的房间需要制造 4 分身去踩下按钮，要注意躲闪光球和阻拦的石块。得到小钥匙 2。

8 得到小钥匙就能打开城堡门口右边的房间，下到 B1 层。

9 前进不久又是那 4 门炮，不过这次有点困难了，照图示般制造分身，蓄力使用回旋斩将炮弹打回去，如果学到了大回旋斩会比较容易，多试几次吧。

10 全灭里面的盗贼怪物后再放置炸弹。

11 上到 1F，在有椅子的房间里打倒铁甲人(如果得到了遥控炸弹会比较好打)。

12 在右边回收指南针后推开椅子，出现通路。

13 来到 2F 城堡的外围，利用旋风而下。

14 在旋转的火条房间，制造 4 分身后推开巨石，继续顺风而下。

15 用弓箭远程射击，就能连接小桥。

16 如图所示般站位并使用回旋斩，就能开门，不必要用麻烦的 4 分身（以后有个房间也一样可以不用分身）。

17 进去打倒两个铁球怪物，两边的通路打开，同时出现传送阵。

18 先走左边，在出现移动石块的房间，用吸尘器吸一个炸弹怪物，再射出去将对面的碎石炸碎。然后，踏上移动石块，跳到上层，用弓箭射击 2 边的按钮就能打开门。

19 一路前进到中上部的房间，见到一个铁甲人，比较难打。胜利后在 2F 四个角落里出现 4 组铁甲人，每打倒一组铁甲人就能上到 3F 得到 1 把小钥匙。

20 到 4 个角落收集钥匙，由于路线并不复杂，而且谜题和之前的大同小异，这里就不再详细介绍了。

21 收集完 4 把小钥匙，就到 2F 最上面拿 BOSS 房间的大钥匙。

最终 BOSS 战攻略法

进入 BOSS 房间，首先要面对 3 组敌人：第 1 组铁球怪物、第 2 组一堆盗贼怪物、第 3 组 3 个铁甲人。战胜之后就要和最终 BOSS 古夫决战了。古夫共有 3 种形态：

第 1 形态： 将围绕身体的浮游炮干掉，身体就会出现弱点——大眼睛。约 3 次后，浮游炮都变为全装甲形态，使用吸尘器将装甲吸收掉就能攻击了。

第 2 形态：用弓箭射击包围弱点的眼睛，直到出现 4 个红色的眼睛，制造和那 4 个红色眼睛一样位置的分身，消灭后再猛砍弱点。

第 3 形态：首先等待 BOSS 的手分离本体，装备魔杖攻击分离的手，然后变小进入手的内部，寻找一个中心颜色和其他不同怪物，干掉后就能出去。将两只

手都消灭后，弱点前的 4 只眼睛会睁开，制造分身将那 4 只眼睛射出的光球打回去，然后猛攻弱点，3 次就能击倒！

6 尾声

绿帽子终于恢复了原来的样子——皮克鲁族的艾泽罗。他告诉林克古夫所戴的帽子——“魔人之帽”的真正名字是“许愿之帽”，是为了带给人们幸福而造的，但是却被邪恶的古夫利用了。只要公主利用她身上残存的力量，再加上许愿之帽的力量，就能将城堡恢复原样。

公主戴上许愿之帽，在祈祷的力量下，王城终于恢复了生机，王国各地出现的怪物也一一消失了……

分别的时刻到来了，艾泽罗要返回皮克鲁之国了。临走前，他送给林克一顶绿色的帽子，以此纪念两人的友谊……

这段不可思议的旅程结束了，然而，林克的传说才刚刚开始……

6 心之碎片获得

ハイラルの镇

1.鬼怪屋第 1 次全灭敌人后得到
2.变小后从旅馆后面进入，需要用魔杖将其他屋子的瓶子翻转变小
3.喷水池旁边的小洞，需要蛙蹼
4.跳起来顶镇子中间的大钟得到，需要羽毛斗篷
5.学校的操场右上的小道，需要 4 分身
6.ニテン堂内收集全部纽蛋后将奖品送给酒店旁边坐在椅子上的男子，就能去他家得到
7.帮助右下的姐姐抓完全部的鸡，最后的奖赏

ハイラル城中庭

8.右下角クッシン道场里
9.右边的喷水池里，需要与旅馆里的リュック合并碎片
北ハイラル平原
10.左上方的洞穴里，需要炸弹 、
南ハイラル平原
11.第 2 章刚开始强制合并碎片后，家旁边的树洞
12.从左下方变小后跳进河里，一直游近小洞内，需要飞马之鞋、蛙蹼
ロンロン牧场
13. 有奶牛那里，变小后进入边上的小道，需要天马之鞋
14.右上方，需要从ハイリアの湖的某个洞穴挖掘才能到达，需要挖掘手套、蛙蹼、羽毛斗篷

东之丘

15. 和东之丘最右下的皮克鲁合并碎片后出现的巨大藤蔓的顶部

森のほこら

16.森のほこら前
17.魔法使店子左下方，需要魔杖
18..森のピッコル里右边
19.左上方三个小洞内的左边小洞

チロリアの森

20.小 BOSS 房间下面
21.通过蓝色传送点可以得到，需要魔杖

西の林

22.和ハイリアの湖，风之印记那里的皮克鲁合并碎片后，在树洞里得到

ゴングル山

23.山第 1 层左下方 2 棵树间，需要炸弹
24.写着“落石注意”的牌子旁，需要炸弹
25.トッシン的道场里，需要攀爬戒指和 2 分身
26.左上山顶的洞穴里，需要挖掘手套
27.和矿山皮克鲁的メルタ（就是打造剑的那位）合并碎片后爬上巨大的藤蔓

炎のどうくつ

28.B1 层有 3 个罐子的地方，需要炸弹

タバンダ秘境

29.左下角初代テッシン的墓里，需要天马之鞋
30.右上的洞穴里，需要天马之鞋和蛙蹼
31.右下的小洞里，需要蛙蹼，和鬼怪屋旁的ヂル合并碎片后在秘境会出现浮动的叶子

风のいせき

32.请参考攻略第三章

风のとりで

33.请参考攻略第三章

ハイリアの湖

34.ハッシン的道场内
35.在湖中间小岛上，需要蛙蹼和羽毛斗篷
36.湖中下方，需要蛙蹼
37.商店老板家旁边的水池
38.在右下缩小后，一直向上游，爬上藤蔓和里面的皮克鲁合并碎片后出现巨大藤蔓，通过挖掘到达上方巨大藤蔓的顶部。需要挖掘手套、蛙蹼、羽毛斗篷

セラの瀑布

39.森のピッコル里最右边有间在水上的房子，和里面的皮克鲁合并碎片在瀑布洞穴前出现浅滩，就在洞穴内。需要蛙蹼、挖掘手套
40. 和风之居民的ハル合并碎片后，在水帘洞内。需要蛙蹼
41.得魔杖后从牧场上方进入，在右下方
42.从北ハイラル平原进入瀑布就能看到，需要蛙蹼

王家之谷

43.左上方推倒墓碑进入，需要 3 分身

风の▮殿

44.在 4F，请参看攻略第五章，需要羽毛斗篷

注：得到第 39 颗碎片后，再和那位皮克鲁合并碎片，那么在ハイリアの湖就出现一个小洞穴，通过后进入皮克鲁的小屋子，和里面的拿着根大羽毛的皮克鲁对话就能得到 1 个大心，只要加上 5 个 BOSS 的大心、初始的 3 颗心，以及全部心之碎片组成的 11 颗大心，正好为 20 颗心。

6 强化武器

1.遥控炸弹（リモコンバクダ）：和森のピッコル里的长老合并碎片，之后就能在取得炸弹的皮克鲁那里得到，再对话一次就恢复为原来的炸弹。

2.魔法回旋镖（マジカルブーメラン）：和 4 个打扮怪怪的人合并碎片，位置如下：
◆南ハイラル平原右边（家的旁边）
◆ベーレ高原过桥后的需要挖掘手套才能挖开的洞穴，有个楼梯，上去可以见到
◆ハイリア湖商店老板家的下面
◆ロンロン牧场上方
这 4 个人需要情节发展到一定阶段才会出现，经常去转转看吧。全部合并完之后，在北ハイラル平原那 4 个树洞里将 4 个烛台点燃，出去后在中央出现楼梯，下去就能得到。

3.光の弓矢：和在ハイラルの镇左边黄色房子里的 NPC（戴着顶三角帽子）合并碎片，在南ハイラル平原就会出现传送点，被传送到风之宫殿，上去可以看到有个被幽灵缠身的老头。用吸尘器将幽灵吸收，在风之宫殿的剧情结束后就能得到光の弓矢，注意要在剧情发展到风之宫殿前发生这段情节才可以。

4.镜之盾（ミラーシールド）：必须通关后才能发生。获得全部 4 个瓶子以后，和最右边的格隆合并碎片，那么在セラの瀑布会出现巨大的格隆，将盾给他后（2 次都选第 1 项），经过一段时间就能得到。

6 チロップ购买

市场下面那个摊位有大量垃圾，用吸尘器扫除后，就有位大叔来摆摊贩买チロップ。完成种花事件后，还会有其他的チロップ出现。

种花事件

1.得到ロンロンミルク后回到森のピッコル里，到右下的花房，推开那箱子，和右上角的皮克鲁对话，将牛奶给他，这样不久就能开花了。
2.上面的花开了后，将得到ゴングル山の水后再给那位皮克鲁，继续等待开花。
3.上面的花开了后，将得到的赤いクスリ给皮克鲁，继续等待开花。
4.全部花都开了，就能再买到另外 3 种チロップ了。

チロップ的作用是放到瓶子里，就可以充当道具使用，不同颜色的チロップ，效果也是不同的哦~

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

チェイン オブ メモリーズ

王国之心

记忆之链

机种:GBA　厂商:SQUARE-ENIX　发售日:04.11.11

文:混沌星辰—左传/NEBEL　责编:星辰

《王国之心·》是由SQUARE·ENIX公司和迪士尼公司合作开发的具有浓郁童话色彩的ARPG游戏。游戏综合了S·E的最终幻想系列人物和迪士尼的唐老鸭、米奇等著名动画角色。游戏的画面清新可爱,充满了童真。在童话世界中冒险时,如同真正在动画中进行游戏一般。S·E在今年的东京电玩展上公布了《王国之心·2》的消息。而这款GBA上的原创作品,就是一代和二代间的过渡。一代中的很多谜团回在这里揭开;而已经公布的二代画面中的一些不解之处,也会在这一作中得到解释。本作《记忆之链》的故事发生在一个名为忘却之城的城堡中,主角索拉要在这里和“记忆”作艰苦的斗争。难道与这个城堡奇怪的名字有关?还是游戏中出现的黑衣集团在暗中捣鬼?“已经得到的东西将会失去;而失去的东西会失而复得”意味着什么?我们的主角最后能揭开谜团么?让我们带着各种疑问进入这奇妙的童话世界吧!

战斗操作

十字键:上下左右的移动。
A 键:决定使用卡片。
B 键:跳跃。
L 键:卡片组向左旋转。
R 键:卡片组向右旋转。
L 键+R 键:蓄卡,蓄齐三张后按 L+R 即可使用。
SELECT 键:切换卡片种类。一类是物攻卡、魔法卡和同伴卡,另一类是打败敌人出来的辅助卡。
连按同一方向十字键:翻滚(可斜向使用)。
A 键长按:卡片用完后,可以增加卡片,但必须是已经装备过的卡片组。

1是战斗中主角的HP,2是敌方HP,3是主角装备卡片显示,4是敌我双方使用卡片显示。

5在战斗画面左右尽头时按相应的方向键可以脱出战斗的等待时间条。

デツキチェック:牌组调整。由于卡片排放的顺序和战斗中出现卡片的顺序相同,最好把级别高的卡片分开摆放,隔几个卡片放上一张,便于随时打出CARD BREAK用来攻击或者反击。

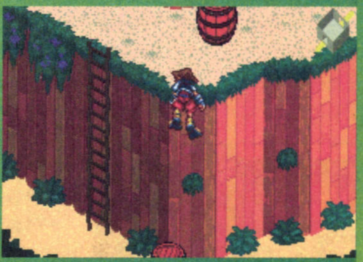
デッキ　セット:装备牌组(R为快捷键)
デッキ　ネーム:给所选牌组命名
デッキ　クリア:清除选中牌组所有卡片,仍保留到备选卡片中(L为快捷键)

カード　イン:选择卡片加入所选组。DECK CARD下面的数字表示已装备牌组中的卡片数以及牌组中最大卡片容量,CP下面的数字表示已装备牌组中卡片重量和最大卡片负载重量,如果CP值超过上限的话,就无法退出菜单,必须将一些卡片移出牌组,使CP值在最大值以内。

カード　アウト:把卡片从牌组中去除,保留在备选卡片中。
カード　デリート:把卡片永久删除。

地图画面操作

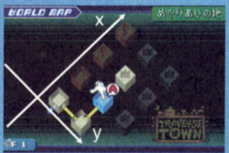
十字键:向不同方向移动。
A 键:用装备的武器进行攻击。(攻击到敌人后自动进入战斗画面)
B 键:跳跃,可以跳到高处。(贴住墙壁按B键,手能攀住平台,再按B就能跳上去)
SELECT 键:查看地图,选择地区后按A显示到此地区所需的卡片。
START 键:按下后出现菜单



菜单介绍

屏幕右上角是主角的状态栏:LEVEL是目前级别,HP是生命值,MOOGLE POINT相当于金钱。

ワールドマップ:查看地图,以后攻略中房间的坐标都以第一世界的最左边的房间为(0,0)建立坐标轴(即使以后的世界那个地方没有房间也是如此),斜向右上的为X轴,斜向右下的为Y轴。如图所示带兰色箭头的房间为(0,0),那么手指所指的房间就是(1,1)了。地图中蓝色房间是现在所在地,黑色格子表示没去过的房间,米色的代表已经去过的房间或是与所在地相连的房间,黄色带有的感叹号的代表会有剧情发生的房间,暗黄色的表示已经发生过剧情的房间,所有剧情地点只能进入一次。



マップカード:查看地图卡片。
ワールドカード:查看世界卡片。
ステータス:查看特技,进入状态菜单按R键可以看发动条件和具体作用。
技能分为3种:
第一类是技巧,该类技能一般攻击卡组合。
第二类是魔法,该类技能是魔法卡组合。
第三是类伴技能,该类技能是召唤同伴技。
ジミニーメモ:吉米尼备忘录,用来查看各种资料,如人物事典、卡片事典等。
中断セーブ:中断存档,只可读取一次,读取后出现在中断房间的开始处。

莫古利商店介绍

在用モーグリルーム卡片开门后，会进到有莫古利商人的房间，在这里可以购买各种卡片。和商人对话后它会先拿出五张卡片让你从中选取一张，算是开业大吉白送你的，然后就要选择卡片包，并从中选取卡片了。根据你的莫古利钱币数来选择卡片包，其中红色的攻击卡片包100元，蓝色的魔法卡片包200元，绿色的辅助卡片包150元，混合型的卡片包也是150元，注意这里的钱数不是买一包五张卡片的价格，而是从你所买的包里选取一张卡片要付的钱。运气好的话能选中很好的卡片，这些卡片中经常有几张闪卡，即图中第三张会反光的那种卡片，这些卡片的CP值比相同能力下的卡片要低，但是闪卡在一次战斗中只能用一次，重新蓄卡后无法再使用。

CARD BREAK 系统和战斗要点解说

本作的核心战斗就素那传说中的CARD BREAK系统，简称CB。这个系统和以往的RPG不同，是完全靠着卡片的级别来战斗的。下面为大家详细介绍

战斗时，敌我双方都是用卡片来进行战斗的，即是谁发动的卡片级别高，级别高的就可以CB掉级别小的而发动卡片的效果。当然如果对方没出卡片的时候，自己随意出卡片都是能发动效果的。卡片发动后会有一定的效果时间（卡片种类不同时间也不相同），在卡片发动的时间内，对方出的任何小于这张卡片级别的卡片都会被CB，如果对方出的卡片大于正在发动的卡片级别的话，那么原先的那张被CB，大的发动效果。

战斗中同时按下L和R键是将卡片放在屏幕上端的卡槽里，最多可以积蓄3张，蓄满后再按L+R键发动特技。然后根据卡片的种类和排列来发动特技（内容见特技表）。如果三张卡片不能形成特技的话就会各自依次发生效果，注意当蓄起的三张卡片发动后，这些卡片中的第一张在这次战斗中会消失，所以要慎重选择第一张卡。在这里要重点说明的是零号卡，它可以CB掉任意卡片，包括用卡片组合发动的特技！这点要好好利用的话，BOSS战过的都会很轻松。但相对的它在发动效果的时候也会被任意卡片CB，就是说它是最大也是最小的。在每个世界里战斗中都会随机出现这个世界主人公的同伴卡可以使用。而且零号的绿色同伴卡在BOSS战中可以改变地形！使之变为对主角有利的地形。战斗如果获得一个P字卡，那么战后电脑会把你手中的一张卡片变成闪卡

有关世界中的门

本作里房间与房间连接是通过门来实现的，开门的卡片有很多种，主要分四类：

红色卡片：对敌人有效果的卡，使用后使下一个房间的敌人出现各种各样的状态，比如能力降低、昏睡、数量增多等。

绿色卡片：对自己有效果的卡，使用后在下个房间里对自己的状态会有影响，比如增加攻击力、战斗开始有同伴卡等。

蓝色卡片：特殊卡，用后下个房间会有特殊效果，如宝箱房间、商店、记录点等等。

黄色卡片：是剧情卡和金条卡，前者是引发剧情用的，后者是个宝库（房间门用金条卡才能开，而且有时进入的条件很苛刻，比如要红蓝绿三种卡片各33点，虽说里面只有一个宝箱……）

关于开门时点数的问题，每张开门卡片都有自己的点数，范围是0~9，开门时对点数也有要求，所以在平时要多多积累各种点数的卡片。

1.有的门是必须高于等于一定点数才能开，有的就相反，必须低于等于指定数字才行，图中就是说点数要高于或者等于2可开门。

2.特定颜色卡才能开的门。

3.第三种就是累积点数的卡片了，需要把许多张卡片加起来一起用才能打开。

每个世界的流程

进入，剧情，得到"开始的卡片"（钥匙形）

↓

使用"开始的卡片"，剧情，得到"指引的卡片"（心形）

↓

使用"指引的卡片"，剧情，得到"真实的卡片"（无心标志形的）

↓

使用"真实的卡片"，剧情，BOSS剧情，完成

流程攻略

广阔的平原上，索拉和唐老鸭、高非在快乐的奔跑着。画面一转，索拉从梦中惊醒，一名神秘的黑衣人出现，他责问索拉是否忘记了一些重要的事情，随即消失。索拉对他说的话十分不解，便跟随黑衣人消失的方向走去，来到了一个巨大的城堡中。

进入城堡大门，刚才的黑衣人忽然出现挡在了众人面前。唐老鸭掏出魔杖想释放火球术，却怎么也释放不出。黑衣人告诉他们，从进了这座忘却之城的瞬间，他们的技能和魔法就都全部忘记了。而且"已经得到的东西将会失去；而失去的东西会失而复得"，并且会遇到对自己非常重要的人。索拉立刻追问利库是否也在这里，而黑衣人却递给他一张打开新世界的卡片，原来这座城里的一切，都是由索拉的记忆形成的……

走到传送门前这样用钥匙猛击一下，选择这个道具便进入了我们的童话世界。

1.一番街

房间中蓝色的菱形水晶是记录点，记录过后会从空中降下一个宝箱，打开得到一张攻击卡片。紧接着便会有敌人出现，接触到便会进入战斗画面，近距离按A键攻击进入战斗的话会先制攻击。房间里的箱子、灯台等很多东西打一下都会有各种颜色的小球或卡片出现。红色的是钱，用来在商店购买各种物品，绿色的则是回复HP；而战斗中出现的蓝色、红色水晶颗粒是加EXP的。获得一定数量的水晶升级后有三种选择，一是增加HP上限+15；二是装备卡片容量上限+25；三是学习一项新的STOCK技。

在房间里用黄色卡片开门可以遇见FF8中的利昂（斯考尔），可是他却忘记了曾经一起并肩作战的索拉是谁，教给索拉关于战斗的一些知识便离开了。在下一个蓝色的门处用黄色心型卡片开

门引发剧情，又一次遇到了利昂、尤菲和艾丽丝。艾丽丝也失去了对索拉的记忆，不过她却提醒了索拉——这条街其实是索拉的记忆形成的，在这里的人都是索拉重要的记忆。了解到了事情的真相的索拉得到了真实之卡。

进入真实之卡房间后与FF7的希德相遇，正在交谈时一个巨大的装甲卫兵向索拉扑来——第一场BOSS战利用三张卡片的组合攻击就能轻易获胜。注意当BOSS只剩头和躯干时会使用地震攻击，在它落地的时候要按B键跳起躲开。战斗中如果打出CARD BREAK会出现绿色的米奇0级卡，使用它能使BOSS陷入战斗不能的状态，大概5秒钟后恢复，趁这个时间段我们可以趁机揩油，事先蓄好卡片然后猛攻吧。打败它后得到卡片“ガ-ドア-マ-”。

战斗过后，利昂、尤菲、艾丽丝和希德都来向索拉表示感谢，艾丽丝提醒索拉，一定要分辨清楚哪些是才是真实的记忆。在唐老鸭和高非的催促下，索拉离开了一番街，登上忘却之城的二层。在忘却之城的二层入口，再次遇到了神秘的黑衣人。他告诉索拉，刚才的经历只是对他的一次试练，这时一代中的BOSS红发男阿库塞尔出现，黑衣人递给阿库塞尔一张卡片后就消失了，而阿库塞尔亮出兵刃冲了过来。注意一下他的卡片组合生成的范围火焰魔法攻击，一看他开始储存到第三张卡片就躲远一些，然后趁着他使用低数字的卡片时反击吧。被打败的阿库塞尔告诉索拉，他们通过了试练，同时告诫索拉：在回忆起某些事情的时候，不要忘记了其他重要的存在。在索拉的一再追问下，他也不肯多说，只是把刚才的卡片递给了索拉就消失了。

通过这张世界卡片，索拉打开了二层的门。这时可以选择五个世界分别是：

オリンポスコロシアム
奥林匹斯竞技场

アグラバー
阿拉丁的世界

ハロウインタウン
万圣节镇

モンストロ
木偶奇遇记

ワンダーランド
爱丽斯漫游仙境

进这几个世界的次序是可以自己选择的，对应的是2—6层。

2.奥林匹斯竞技场

进入这个世界，看到长跑比赛开幕的公告的索拉马上决定要参加比赛，便兴冲冲的跑去报名。而此时冥王哈迪斯也在此出现，看到公告里对英雄海格利斯的歌颂后大为生气，便吩咐身边的一个黑影，如果能让海格利斯输掉比赛，就把记忆归还给他。而这个黑影，竟然是FF7的主角克劳德！

这里要注意名叫ラ-ジボデイ的敌人，从正面进行物理攻击对其是无效的，只有从背面攻击才有效果，而且用魔法卡片还有特效，它也会利用体重进行震击，要适时的跳跃闪躲。还有一种外表看就是一个木桶的敌人，靠近后它就会发动攻击，务必小心！而且以现在的低等级，木桶怪物的攻击力高的可怕，如果实在打不过的话就跑开和它慢慢周旋，等它自爆就行了。

在(0,0)房间会遇见比赛裁判半羊人和英雄海格利斯，克劳德也在这时出现。在听完规则后，索拉、克劳德、海格利斯三人参加的长跑比赛开始！

通过房间(1,0)开这个门需要累积级别为15的卡片，记得打倒敌人来收集。来到(2,0)的房间再次见到了克劳德，索拉借比赛的规则“对手的行动可以妨碍”准备动手，而克劳德告诉他，自己只是为了消灭海格利斯来换取自己的记忆。不过索拉还是想和传说中的强者克劳德比试一下，就搬出了另一条规则“可以妨碍道路上的竞争对手”。克劳德的卡片通常都是组合起来用的，而且特技威力大，很难躲避。幸好他的体力不是很高，当他发动攻击时不要正面和他硬拼，把卡片调好，在他攻击结束歇息再反击。获胜后来到房间(0,2)，发现克劳德和海格利斯刚刚交过手，这时哈迪斯出现想趁两败俱伤的时候拣便宜，不过索拉可不是见死不救的人，立刻冲上前去保护海格利斯。

哈迪斯算是一个难缠的对手，他有以下几种攻击方式：一种是远距离的火球攻击，对于这个大可不必理会，只需站在他旁边猛K即可。另一种是用火手攻击，对付这个比较好点的方法是不要站在屏幕边上，只要在他要使用这招的时候绕着圈子翻滚就有可能躲掉，或者用高等级的卡片来CARD BREAK。另外哈迪斯的弱点是冰，适时的使用冰魔法也能有很好的效果。

打败他以后，半羊人宣布因为参赛者都受了伤，比赛无法进行被迫中断。克劳德拒绝了索拉的邀请独自离开，不过临走时把召唤自己的卡片交给了索拉。哈哈~以后在战斗中就能使用克劳德的独门绝技凶斩リ和超究舞神霸斩了，这可是游戏中最强的攻击之一啊！

3.阿拉丁的世界

索拉一行刚进到这个世界就看见阿拉丁被一群无心围攻。匡扶正义、除强扶弱、救死扶伤是我们主角应尽的义务，二话不说上啊~帮助阿拉丁击败了众多无心后，刚要问清情况，却出现了更多的无心，本想再次冲上去活动一番，这时阿拉丁从怀中掏出了神灯，许下了第一个愿望：消灭这些无心。只见灯神轻轻松松的让众多无心化为了清烟。晕~早不让灯神出来，害的索拉白出了一身汗。

这个世界里也有一种从后面攻击才有效果的怪物（魔法当然无所谓了），而且长相和上次那个很像，不过这个要笨的多，除了转身比较慢之外，攻击也只有一种很慢的魔法球，这不是天生就是被索拉虐待的嘛……

先来到房间(1,2)阿拉丁把他对公主的爱慕告诉了索拉一行。来到(0,2)房，众人发现夏斯敏公主被怪物包围住，阿拉丁许下他第二个愿望：救下公主。可是众人刚刚来到公主的身边，却又来了无心的增援，看来还得索拉亲自出马才能搞掂事情啊。这时意想不到的事情发生了，让阿拉丁去寻找神灯的魔法师偷走了神灯，并且命令灯神带走了公主。阿拉丁顿时精神萎靡起来，不过在索拉等人的鼓励下他又重新振作了精神。

进到(2,0)房间，果然遇见了带走公主的灯神和魔法师，阿拉丁刚要去解救公主，却被灯神打倒在地，紧接着魔法师和灯神合体来对付主角们。这场BOSS战中的场地是会不断起伏的，BOSS有用手肘压击、放出火焰还有投岩块三种攻击方式，只要离他稍微远一些再注意躲避岩块就能不怎么受伤了。但是打倒他也并不是件容易的事，因为攻击其本体是不会造成任何伤害的，只有打在上面飞鸟嘴里叼着的神灯才会费他的HP，这样以来难度就加大了，一方面要躲着他的攻击，另一方面还要适应地形变化，同时也得攻击神灯。这里给大家两种参考办法：一种就只站在某个台子上，不要移动到别的台子上去，等它上升到最高点再集中攻击神灯，这样虽然浪费一些时间，但却是是最保险的；第二种方法要快的多，先到最边上的一个台阶上等着，同时把一些高等级卡片按顺序放在手边（卡片要6级或6级以上），等台阶上升到最高处，而飞鸟恰好又在这边时，就可以狂按A键进行

猛攻。这时 BOSS 只有眼巴巴地看着你去攻击神灯而毫无办法，因为他的卡片等级最高只有 6，即使出现也会被被 CARD BREAK。卡片用完了赶紧再装填，一直打到 BOSS 屈死。打败了 BOSS 后，阿拉丁许下最后一个愿望：让灯神恢复自由，而索拉等人在这个世界的任务也完成了。

在第四层的入口，唐老鸭和高非想起了米奇国王，他们很担心米奇的安危。而索拉则想起了以前的同伴卡依莉。可是卡依莉的记忆在他的脑海里渐渐的模糊、变化，变成了一名白衣的少女……

4.木偶奇遇记

一开始索拉一行到了一个奇怪的地方，正当大家诧异时，走过来一个人，仔细一看原来是匹诺曹！他告诉大家现在正在鲸鱼的肚子里，正在想办法如何出去，然后就离去了。

来到房间（0,1）发现匹诺曹的爸爸在这里，他在寻找失踪了的匹诺曹的下落，然后再到（1,3）找到了匹诺曹，但是他被一个水怪吞进了肚子里。索拉立刻上去解救，进入 BOSS 战斗，本战的地形很让人头疼：踩在地上黄色的酸液里会慢慢损失 HP，只能站在四个会突然消失和变小的平台上和 BOSS 战斗。BOSS 只有一张 6 级和一张 8 级的高级卡片，所以强攻策略也是可取的，站在它的身边不停的攻击会有意想不到的效果。卡片用完了再跳回移动的石头上再填充和补充 HP，然后再猛攻，很快就能击败它了。战斗过后，索拉走到匹诺曹面前把事情问了个明白，得到了真实的卡片。

一进房间（2,1）就被低级的无心军团围起进入战斗，此战看似容易，其实有一定难度。在战斗画面的右上交有一个鲸鱼的标志和一条蓝色槽，杀死敌人的时候会增长，当槽变满时就达成了任务。不过如果杀死敌人的间隔太长，槽便会快速的减少，而敌人的数量是有限的，用强力物理攻击快速消灭敌人才是正道。除掉了大量的无心后，鲸鱼终于打出一个大大的喷嚏，大家终于从它的腹中脱出。

5.万圣节镇

刚走进这个世界大家就被一个突然出现的骷髅吓了一大跳，他自称是心底灵魂的支配者，恐怖与恶梦之王--杰克·骷髅，他正告诉索拉这里出了点小问题，便有一群无心出现。解决掉无心后，大家都以为这些无心是杰克引来的。杰克为了消除误会，就带领大家去往弗兰肯斯坦博士的实验室。

和骷髅先生一起来到博士的实验室（2,3），博士告诉大家：人心中有着无数的的记忆，不过其中真实的却很有限。人类的心可并不是准确的装置，很多重要的记忆会随着时间的流逝而产生变化，经常会有些什么被忘掉；有些很久不去触动的记忆，就会发生变化，原本丑恶的东西，可能反而变得美丽了。他的研究成果就是一种能让真实记忆苏醒的药水。可是这药水招来了许多无心，所以就保存在一个隐密的地方。索拉认为这药水会对他已经开始迷茫的记忆有帮助，博士便让杰克带领索拉一行去房间（0,1）拿药水，在那发现一个巨大的布袋怪物布基出现并抢走了药水，紧接着去（4,1）房间，果然碰到了布基。它喝下了药水，却记起了心底的悲惨和痛苦。恼羞成怒的布基拒不归还剩下的药水，和索拉大打出手。

这场 BOSS 战可不是硬拼就能取胜的了，开始打的时候会发现无从下手，怎么也打不到它。其实当它掷色子下来的时候卡片级别是 7，这时使用大于等于 7 级的卡片就能把它的这个特技抵消掉，并且 BOSS 前的栅栏会下降一些，连续三次的话，栅栏就会暂时陷入地底，此时再跳上台阶猛 K 它即可。一定时间后它还会掷色子把栅栏升起来，再重复之前的方法就能行了。夺回药后博士让索拉试一试效果，但是索拉却拒绝了……

此时，在忘却之城的最顶层，阿库塞尔和一名女性在讨论他们的“计划”正在顺利的进行……

6.爱丽斯漫游仙境

这是个充满童话色彩的世界，一只兔子慌慌张张的跑来，嘴里还念叨着什么“要迟到了”一类的话。

在房间（2,0），发现黑桃皇后指控爱丽丝偷走了她的记忆，准备处爱丽丝死刑。索拉冲上去阻止了女皇，与扑克男大战起来。结束剧情后来到房间（2,2）找到了逃跑了的爱丽斯，一只神奇的猫出现给大家解释了事情的原因。

之后在房间（0,4）迎战女王手下的机械卫士。它有高级卡中只有一张 7 级的，使用后会连续喷出火焰，它在发此招时注意预先准备好一张 7 级以上的卡用来 CARD BREAK。打它的上半身才会给它造成伤害，所以只有跳起来用物理攻击，不过有时候 BOSS 会很体贴的蹲下让玩家更方便的来扁它，这时就不要吝啬魔法卡片了，配合物理攻击一起来吧。如果在战斗中使用 CARD BREAK 出的绿色零号米奇卡，就会在屏幕中央出现一张桌子，也是方便玩家站在上面攻击用的，总之是很轻松的 BOSS 战。战斗后建议装备一些级别较高的物理攻击卡片，下一场战斗中用的着。

本来以为事情就此告一段落，谁知在第七层的入口出遇到了之前的黑衣女子拉珂西努，她在索拉的身上狠狠的撞了一下，把一样东西撞掉在地。那是一条挂着金色星星的项链，这时索拉想起了另一位伙伴的名字：娜美奈。拉珂西努一边说着要惩罚索拉的遗忘，一般手持爪刃冲了过来。再次进入战斗……打她没有什么困难，只要注意用 CARD BREAK 来防御她的攻击，在她恢复卡片时冲上去暴砍一番，再注意回复自己的 HP 就可以了。战斗过后，从她的手里得到了另一张世界卡片。拉珂西努回到了城的顶层，又出现了一名黑衣人瓦克塞因。他不相信索拉一行人的能力有阿库塞尔、拉珂西努所说的那么优秀，拿出一张卡片准备再去考验他们。

在第七层的入口处又是四选一：

ポロウハスティオン 美女与野兽	ネバーランド 虎克船长

アトランティカ 美人鱼	100エーカーの森 维尼熊

7.美女与野兽

刚刚来到这个世界，就看到美女公主和野兽王子的分别，好凄凉……

这个世界中有种拿盾的铁甲怪物，从正面魔法和和物理攻击均被盾挡住，而它的身体又很大还经常成对出现，不好绕到后面去打，而且它还有9级的盾牌攻击，这里推荐用克劳德的特技打它。

在房间(0,2)里见到了美女，再去(2,4)看见恶魔在要挟美女，野兽出现想救出美女，可是恶魔用魔法向将美女的心带走了。众人一直追到(0,0)迎战恶魔变身的BOSS黑龙，战斗时小心它喷出的绿色火焰，火焰落地后会继续燃烧而且过一段时间，还会向主角的方向移动，虽然可以打掉(每个火焰都有HP)但也很是烦人，所以最好是把这招直接CARD BREAK掉。然后等黑龙把头低下来歇息的时候再攻击它的头，当然如果卡片级别足够高的话尽可以强攻。使用零号米奇卡同样会在屏幕中央筑起一块高台，方便攻击BOSS的头部。

在通往第八层的路上，索拉竟然见到了他原来的好伙伴利库，一见面他就责怪索拉忘记了原来亲密的伙伴娜美奈，然后穿上无心服装使用黑暗的力量和索拉交上了手。虽然扮相很帅，但是他的攻击威力极小，而且动作奇慢，破绽一大堆，高级卡片也只有一张7级的和一张8级的，所以我们也不必给他留面子，尽情的发泄吧！因为以后再遇到的时候……天机不可泄露……打败了利库后上到八层。

8.虎克船长

这次的世界竟然是在一艘船上，永不岛的小仙灵出现在索拉面前向他们求助，大家便随着小仙灵的足迹开始冒险。跟随小仙灵在(2,2)房间遇到彼得·潘，他的伙伴温蒂被铁钩船长虎克抓走不知身在何处，索拉理所当然的邀请彼得·潘和他一起行动去营救温蒂。

铁钩船长的地盘里的怪物凶恶了许多，特别要注意红色拿刀的机械海盗，它的四级卡片有使主角眩晕的效果，如果被一群这种怪物围攻一个一刀循环砍的话很难会生还……所以一碰到它们一定要尽快消灭。去(0,2)房间即可找到温蒂，彼得·潘邀请她去永不岛过永远不会长大的生活，但是温蒂拒绝了邀请，告诉彼得·潘她还是想回伦敦的家。

最后去(4,2)发现了虎克，他把温蒂放在船沿的跳板上，彼得·潘及时飞过去解救了温蒂。虎克大怒，一手持剑一手举钩冲向索拉……果然不愧为传说中的铁钩船长，算是一个既有速度又有力量的强力BOSS吧。注意用翻滚来闪躲他的特技，然后趁他休息或者是补充卡片时抽空反击，推荐用克劳德的卡片组合起来攻击，效果很不错。注意BOSS有大量的0级卡，所以尽量不要使用发动时间长的攻击手段。

在到达第九层前，再次遇到了利库，再次与他交手。这次他倒是厉害了许多，主要体现在速度上。他有两种特技比较让人头疼，一个是跳起大斩，能够对索拉造成眩晕效果；还有就是发蓝魔法球的特技，这个只要在他发动时站在他的身体附近就打不到了。经过一翻近身的搏斗，最终的胜利还是属于索拉的。

9.美人鱼

在这个世界的入口处遇到了慌张经过的美人鱼，先去房间(0,1)从虾大臣那里得知美人鱼公主和一颗拥有神奇力量的宝石不见了。再去(2,3)见到了美人鱼公主，原来章鱼女皇抓去了她的伙伴，并且让她用宝石去换。最后在(2,1)公主把宝石交给了章鱼女皇，领回了伙伴，可是得到了力量后的章鱼女皇竟然扬言要霸占整个海底世界。为了海底世界的安宁，索拉和伙伴们必须上了。

BOSS是一个长相和身材都不敢恭维的大章鱼，打它没有什么难点。只要跳起来集中攻击她的头部即可，或者先打掉它一个触手(过一段时间会再生)，再从断口处直接攻击。零号同伴卡可以升高地势，便于直接攻击它的头部。

顶层，又一个黑衣人玛鲁加出现。他很不满前几个黑衣人在与索拉战斗时的表现，命令瓦克塞因不要再进行什么无聊的测试，要他杀掉索拉。

10.维尼熊的故事

好清新的一个世界啊，好象世外桃源一样。在这里没有任何战斗，我们要带领可爱的维尼完成六个任务(任意选择四个就行了)。先说一下操作：按R键是召唤维尼，即使它是睡着的时候也可以把它叫醒的哦~看它憨态可鞠的走路姿势，就和醉鬼一样啊，怕它随时随地都会跌倒。屏幕右上方的蜂蜜罐相当于维尼的体力，如果没有的话它就会赖在地上不起来了(体力还是会慢慢恢复的)，有时候它也会不听指挥偷偷跑去喝蜂蜜补充体力。

任务一览

袋鼠的任务：把维尼引到带有脚印的地洞里，将里面的袋鼠救出来。

猫头鹰的任务：把维尼带到大束气球的旁边。

兔子的任务：先引维尼把兔子下面的车坐塌，然后把地上的卷心菜堆在一起。

小猪的任务：引导维尼与它面对面即可。

驴子的任务：把维尼引到旁边的蜜蜂窝，然后维尼逃跑的时候撞到树把驴子的东西找了回来。

跳跳虎的任务：在地图下方的树桩上跳一圈(不是跳跳虎跳的树桩)，在对面招手让维尼跳过去。

照例在十一层的入口遇到了BOSS。这次是使用冰属性攻击的瓦克塞因。进入战斗画面以后发现他居然还拿盾！这下正面攻击肯定是没用的了！他的特技是发出冰块把主角冻住且HP一直减少，如果被封住了赶紧转动十字键使冰裂开。只要在他发动这个特技的时候立刻朝任意方向翻滚就可以轻易逃脱，攻击的机会出现在他发过招后和在屏幕左右漂移的时候，这时绕到他后面攻击，或者组合卡片CARD BREAK他的攻击就行。

11.黎明之镇

进入这个世界，索拉看着手中的星星项链，终于回忆起了以前和娜美奈的约定。那时一个夜晚，在索拉居住的小岛上，他和娜美奈一起看着夜空中的星星。忽然一颗流星划破天际，娜美奈不禁伤心起来：夜空不断有星星坠落，谁来守护这些星星呢？索拉为了安慰她，和她订下约定，一定会为她保护天上的星星，也会保护着她。

在(3,0)房间又碰到了瓦克塞因，除了原有的特技他还学会了几招新的：一是在地面放出薄冰，主角踩上去会打滑，从而被他趁机攻击；二是近距离的冰棱魔法，带有跟踪效果，想要躲的话只有不停的变向翻滚；还有就是中距离放的冰块，这招的破绽较大，我们可以此时在他身旁攻击他。最重要的是他在只剩一行血时会使用回复特技……所以最后关头消灭他一定不能拖。战胜了瓦克塞

因后，阿库塞尔忽然出现，并且以背叛“组织”的理由杀掉了瓦克塞因。

十二层口，利库再次挡在众人的面前。他告诉索拉，他之所以守护娜美奈，是因为儿时的约定。而约定的内容和索拉的一模一样，索拉拿出星星项链，来作为自己和娜美奈约定的证据。可是利库也拿出了相同的项链。他认为索拉是个冒充别人记忆的假货，随之再次大打出手。

这个苦命的孩子实力又上升了一些啊……不过打惯了有盾的，突然换了一个赤手的真有点不习惯啊，呵呵，用级别高的物理攻击卡猛扁就能轻松胜利。没什么难度。利库败走时把他的星星项链掉在了地上，索拉上前拾起项链，项链瞬间变成了一张世界卡片。

12.命运岛

回到的命运岛，在这里碰到了FF里的老朋友小泰达、瓦卡和塞尔菲一行，在(1,2)房再一次碰到了利库，不过这次他没穿黑衣，当然也不用再打一场。

在(3,4)房间与一个巨大的无心打了起来，要点是完全的利用系统CB抵消它的特技，然后等它的手捶到地面的时候攻击。BOSS唯一可怕之处就是HP极高，所以要有足够的耐心。只要擅加利用CARD BREAK就能轻松获胜。

十三层的入口，终于遇到了索拉记忆中“重要的伙伴”娜美奈，而利库也跟着出现，为了保护娜美奈再次攻击索拉这回他的特技ダ▮クオ▮ラ非常恐怖！不仅难以回避，而且如果被打到基本上一击毙命！不过因为他和我们一样都是使用卡片攻击，而且卡片也有限，所以对付这招最好事先多准备些0级卡，每当他发出这招时我们就用0级卡的特性把他CARD BREAK掉，紧接着反击。这一战我们所能做的就是躲还有……等！等什么？等他的特技把卡片耗的还剩几张，然后再慢慢蹂躏！（建议每隔三张物理攻击卡放一张零号卡这样在攻击时也能便于CB）嘿嘿~苦命的利库啊……

虽然打败了利库，可是他仍然挣扎着想再次攻击索拉，可是还是倒下了。这时拉珂西努出现向索拉解释了事情的真相：现在索拉眼前的这个利库，其实只是仿造利库的身体、心和记忆做成的假人。而索拉关于娜美奈的所有记忆，都是有着更改别人记忆能力的魔女娜美奈所做！在拉珂西努抬手准备杀掉还在震惊中的索拉时，娜美奈挡在了拉珂西努的身前。拉珂西努挥手将娜美奈打飞，而索拉却告诉拉珂西努，即使这些记忆是虚假的，他也要为了保护娜美奈而战！

这次的拉珂西努（图78）招数变得更多，连招也更加丰富，速度也是一流的快。如果运气稍有不好的话就会被打成无限连……对付她其实也不要注意太多，集中高级卡片强攻是最简单的方法。战后，娜美奈讲出了真相——索拉心中“重要的人”只是是她做出的幻觉，而星星的约定也是虚假的，她和索拉根本不是朋友。可索拉现在却想不起以前自己真正关心的人是谁了，娜美奈告诉他，要恢复真实的记忆，就要向十三层进发。临行之前，索拉告诉娜美奈，很喜欢她的笑容。

13.忘却之城顶层

到(0,4)发生最后的剧情，阿库塞尔和玛鲁吉亚争论起来。原来玛鲁吉亚只是利用这所有的一切来达到他自己获得力量、支配“组织”的目的。阿库塞尔手持兵刃准备和玛鲁吉亚动手，玛鲁吉亚却把娜美奈挡在身前，这一幕正被索拉看在眼里。玛鲁吉亚慌称阿库塞尔要杀掉娜美奈，要索拉打倒阿库塞尔，随后就带着娜美奈消失了，阿库塞尔不及解释，便已经和索拉交上了手。

他的攻击方式和最早遇到他那次一样没什么威胁，火墙仍然可以用翻滚轻松避掉。新添了另一个组合卡片攻击，两个火球交错攻击，仍然可以翻滚躲避，只是他的普通攻击较难躲避，要注意恢复。另外，冰魔法能对他造成巨大的伤害。

在顶层的深处，再次遇到了玛鲁吉亚。他告诉索拉，他的目的是得到钥匙刃的力量，然后再让娜美奈消去索拉的记忆。可是索拉告诉他，即使记忆被消去，也会记得他所订下的约定！这些约定，便是连接所有记忆的链条。这个时候，利库也赶到了这里，他也下定决心，即使身体、记忆、心和约定都是虚幻的，但是他仍然要保护娜美奈！众人围上玛鲁吉亚，要打败这个最后的恶魔。

不愧是最终BOSS……前的热身。他有几种极具威胁的攻击十分凶险：一是发散大量的樱花花瓣，全屏的攻击判定；可以用翻滚来躲避。二是原地的震地攻击，离他远一点就不会被打到。还有就是瞬间移动攻击，在他移动的范围内都会有攻击判定，这招很难躲避而且大量掉血，一定要小心。另外他的移动速度很快，卡片等级也比较高，而且随时能使出0级卡来CARD BREAK掉索拉的攻击，HP也是理所当然的高。对付他没有很简单的办法，除了用高等级的卡片组合来CARD BREAK BOSS的攻击顺便反击外，也最好备有一张0级的恢复卡，用来CARD BREAK他的特技顺便回复。不推荐使用灯神、辛巴等发动时间较长的攻击手段。只要有耐心，加上长期作战累积的技巧，战胜BOSS只是时间上的问题。

打败了玛鲁吉亚，利库冲上前去向他挥出一刀，可是却发现这个玛鲁吉亚不过是个幻影。真正的敌人还在面前这个最深处的房间里。那里是玛鲁吉亚所构建的无之世界，他正是想让索拉的心归为一片虚无。而我们的索拉当然是手持钥匙刃走进最后的房间。

最终的BOSS仍然是玛鲁吉亚，不过这次他乘坐在一台形态奇特的机体上。这次的地形只能左右移动，没有里外移动的空间。他的行动模式很有规律：先是漂浮在较高的地方，释放几道光刃来攻击下段。不过这种攻击的卡片等级较低，这时只要原地挥空一个9级的动作就能轻松破坏掉。然后他会放出4个樱花花瓣状的浮游炮（此动作不是卡片动作），再使用卡片让浮游炮发射激光攻击。虽然这种攻击也能轻易的CARD BREAK掉，但浮游炮会妨碍我们攻击BOSS本体，所以还是用物理攻击把它们先行破坏为好。在这两种攻击的间隙，BOSS会偶尔露出本体供大家殴打，用物理攻击一点点的来磨吧。在这两种攻击都使用过后，他便会高高飞起，用机体下面的尖刺刺下引发地震。这攻击几乎无法躲避，所以就看准时机用高级卡片来CB吧。几次攻击过后，他会飞到远处再向索拉冲撞，可以前滚翻回避或者直接CB。之后BOSS便会落在地面，并给索拉提供了一个可以落脚的平台以便攻击他，这个时候就是重创BOSS的好机会。在这里推荐使用8、9级的克劳德卡片，不但视觉效果一流，而且攻击力超强。BOSS在遭到攻击不久之后便会重新飞起再次回到第一次的攻击手段，此时只需照之前的方法战斗即可。他的HP极高，慢慢的磨吧，最终胜利肯定属于索拉。

战斗过后，假利库黯然的离开，娜美奈告诉索拉，他可以忘记刚才发生的一切，回复以前的记忆并离开，还是放弃以前的记忆，继续现在这虚幻的记忆。索拉选择了恢复以前的记忆，这样的选择意味着他会忘记娜美奈。但是，索拉和娜美奈已经成为了伙伴，即使在记忆恢复之后仍然会记得娜美奈。娜美奈开启了索拉以前的回忆，娜美奈的形象渐渐的模糊，而他手中的金色星星逐渐变回了以前卡依莉送给他的项链。里昂、爱丽丝、尤菲、泰达、瓦卡、塞尔菲等等一一出现在他的眼前。随着利库的出现，索拉终于记起最重要的人——卡依莉。记忆中的卡依莉，也正在对他微笑……

而这时，真正的利库在某个地方悄然醒来。等待他的，会是怎样的旅程呢…………

尾声

通关后，随着宇多田光的一首《光》（真的！GBA 里原汁原味的歌声！），制作人员的字母飘然滑过。而我的思绪还停留在游戏中，久久不能散去。本作的副标题，"记忆之链"，应该就是由朋友、伙伴间，永远不会忘记，永远不会背弃的"约定"吧。正是这链条，连接这索拉和利库间的纠葛，连接着索拉与众人的友谊，连接着重要的伙伴卡依莉、娜美奈，连接起了索拉卡片一般破碎的记忆，也让索拉再次获得了最终的胜利。索拉恢复了记忆之后能否还记得娜美奈呢？而那些黑衣人所提到的"组织"，究竟是个什么样子的机构呢？这些迷题可能之能在《王国之心·2》中才能得到解答了……

利库篇流程指引

利库篇的流程和索拉篇正好相反，玩家需要操纵利库从忘却之城的 12F 前往忘却之城的 1F。途中也要经过在索拉篇中所出现的各个区域，每击败一个区域的 BOSS 后就能进入忘却之城的下一层。如此一直到忘却之城 1F 打败利库篇的最终 BOSS 安塞姆（アンセム）后即可通关。利库篇所要面对的 BOSS 基本上与索拉篇相同，打法方面直接参照即可，在此就不再赘述。另外值得一提的是，利库篇中迪斯尼的另一位大人气角色米老鼠会作为利库的同伴登场，战斗时它不但可以回复利库的体力，还能让敌人处于晕眩状态，绝对可以说是利库篇不可缺少的。

利库篇中初期的卡组相对较强，所以战斗也相对简单许多，5 个小时左右应该就能通关。将利库篇通关后再玩索拉篇时就能取得最后的隐藏卡片——アルテマウエポン和レクセウス，想获得这两张梦幻卡片的玩家们赶快去完成利库篇吧！

特技发动条件一览表

攻击系特技	
スライドダッシュ	同种物理攻击卡片 3 张，级别 10–15
ファイナルブレイク	异种物理攻击卡片 3 张，级别 10–15
スタンインパクト	同种物理攻击卡 3 张，级别 20–23
ザンテツケン	任意物理攻击卡片 3 张，级别 0 或 27
ストライクレイド	任意物理攻击卡片 3 张，级别 24 或 26
ソニックレイヴ	异种物理攻击卡片 3 张，级别 20–23
ラストアルカナム	任意物理攻击卡片 3 张，级别 1–6
ラゲナロク	任意物理攻击卡片 3 张，数值 7–9
トリニテイリミット	物理攻击卡、唐老鸭、高飞

魔法系特技	
ファイラ	ファイア、ファイア
ブリザラ	ブリザド、ブリザド
サンダラ	サンダー、サンダー
ケアルラ	クアル、クアル
グラビラ	グラビテ、グラビテ
ストブラ	ストップ、ストップ
エアロラ	エアロ、エアロ
ファイガ	ファイア、ファイア
ブリザガ	ブリザド、ブリザド
ザンダガ	サンダー、サンダー
ケアルガ	クアル、クアル、クアル
グラビガ	グラビテ、グラビテ、グラビテ
ストブガ	ストップ、ストップ、ストップ
エアロガ	エアロ、エアロ、エアロ
ファイアレイト	ファイア、物理攻击卡、物理攻击卡
ブリザドレイド	ブリザド、物理攻击卡、物理攻击卡
サンダーレイド	サンダー、物理攻击卡、物理攻击卡
グラビデレイド	グラビテ、物理攻击卡、物理攻击卡
ストップレイド	ストップ、物理攻击卡、物理攻击卡
ジヤンジメント	エアロ、物理攻击卡、物理攻击卡
リフレクトレイド	クラウド、物理攻击卡、物理攻击卡
ホーミングファイア	エアロ、ファイア、魔法卡
ファイガブレイク	ファイア、ムーシュー、物理攻击卡
メガフレア	ムーシュー、ファイア、ファイア
アクアスブラッシユ	ブリザド、ファイア
ショックインバクト	シンバ、物理攻击卡、物理攻击卡
トルネド	エアロ、グラビテ、同伴卡
クエイク	グラビテ、シンバ、魔法卡
テジョン	グラビテ、エアロ、エアロ
テジョンネータ	ストップ、グラビテ、エアロ
バインド	グラビテ、ストップ、魔法卡
コンフユ	ジーニー 、テインク、同伴卡
テラー	シンバ、ムーシュー、任意卡
シンクロ	クアル、グラビテ、エアロ
ミラクルギフト	バンビ、ブリザド
テレホ	ストップ、エアロ、任意卡
ホーリー	メガエーテル、ラストエリクサー、任意卡

召唤技能	
ブラウドロア	シンバ×2 或シンバ×3(后者威力大)
スブラッシユ	ダンボ×2 或ダンボ×3(后者威力大)
バラダイス	バンビ×2ビ或バンビ×3(后者威力大)
バラダイススタンブ	バンビ、アタック×2
フレアブレス	ムーシュー×2 或ムーシュー×3(后者威力大)
ショータイム	ジーニー×2
ツインクル	テインク×2 或テインク、テインク×2(后者威力大)
凶斩リ	クラウド×2
超究武神霸斩	クラウド×3
凶斩リ·改	クラウド、ストップ×2
マジック	ドナルド×2 或ドナルド×3(后者威力大)
ファイアドナルド	ファイア、ドナルド、魔法卡
クーフイーアタック	グーフィー×2
クーフイートルネド	グーフィー×3
ストームリーバー	アラジン×2 或アラジン×3(后者威力大)
サブライズ	ジャック×2 或ジャック×3(后者威力大)
スバイラルウェイブ	アリエル×2 或アリエル×3(后者威力大)
スラストラッシェ	ピーターバン×2 或ピーターバン×3(后者威力大)
フェロシアスランジ	ビースト×2 或ビースト×3(后者威力大)

双翼，是足球中永恒的话题，而两翼齐飞更是被球迷们推崇备至，无论是荷兰翼锋奥维马斯还是泽登，无论是英格兰万人迷贝克汉姆还是威尔士人吉格斯，无论是罗伯托卡罗斯还是卡福，无论是我们的孙继海还是小将阎嵩（……），都在某个时代的某个球队中成为了双翼齐飞的图腾。

飞翔的双翼－边路进攻杂谈

所谓双翼，从字面上理解就是飞翔的一对翅膀，而在一只球队中就是两个边路互相呼应的强者；从阵型上看，双翼是双数，因此4-4-2和拥有两个边路球员的3-5-2以及采用两个翼锋一个中锋的3-4-3抑或4-3-3都是传统的两翼阵型，而扩展到今天，4-2-1-3阵型也应该在此之列。而在我们中国古代军事阵法系统中，早就出现过白鹤阵，说的也就是翼锋突击的阵型，这样的阵型引进到足球当中，自有然他的独到之处。

如何让双翼飞翔起来，如何让双翼发挥他最大的功效，这个课题不但是足球教练喜欢研究，更值得这些实况爱好者在游戏中好好思考。

双翼阵型来源于现实足球，因此我们在思考双翼的使用的时候，首先应该看看现实足球中边路球员有哪些特点，这些特点在实况中又是怎样表现的。

在现实中，边路球员的特点就是体力好，盘带突破好，传中准以及攻防平衡，而落实到实况中，这些特征是这样表示的：

▶我方球员边路带球，对方防守球员边路逼抢

▼放开方向键，突然按 R2 向内侧踩停球

▼对方重心明显被甩到外线

▼加速，利用瞬间启动突破对手

◀对方球员已经被远远甩在身后，突破成功

身体数据

ボディバランス	Body Balance	身体平衡性	身体接触中保持稳定的能力
トップスピ-ド	Top Speed	最快速度	跑动最高能够达到的速度
加速力	Acceleration	加速度	从静态到最高速度需要的时间
レスポンス	Response	反应速度	球员对球的反应能力
敏捷性	Agility	敏捷性	球员动作频率快慢
ドリブル精度	Dribble Acc	带球精度	球员盘带的准确性
ドリブルスピ-ド	Dribble Speed	带球速度	球员盘带的速率
テクニック	Technique	停球技术	球员做动作的技术
逆足精度	Unfamiliar Foot Acc	逆足精度	非习惯用脚处理球的精确性
逆足频度	Weak Foot Freq	逆足频度	非习惯用脚处理球的频率

特技数据

ドリブラ-	Dribbler	擅长盘带	我方电脑玩家拿球时擅长积极突破
ドリブルキ-プ	Dribblerkeeper	支配者	使用灵活的技术控制住足球，盘带得意
ポジショニング	Positioning	位置感	能瞬间捕捉场上最好的进攻位置
飞び出し	Running out	突前	能够突然启动跑位
两足フェイント	Both Feet Fake	双足假动作	左右脚可以做假动作
サイドプレイヤ-	sideplayer	边路球员	边路位置得意

当我们选择边路球员的时候，首先是看攻防平衡，比如说一个攻 90，防 20 的球员，就适合更加靠前，防守和攻击俱佳的才可以作为边后卫使用。另外，速度和加速度是边路球员选择的一项条件，因为双翼只面对一个方向的防守，而另外一个方向则是边线，因此依靠速度和启动爆发过人是必须的能力；敏捷性、盘带精度、盘带速度以及停球技术也是重要数据，边路球员的活动空间通常被对手向边路挤压，因此在"被压缩的空间之内进行有效的微操作盘带"就成了边路球员突破的利器。

同时我们在现实足球中看到一个习惯脚的问题：左脚球员打左路，右脚球员打右路是传统足球教练的阵型选择，因为习惯脚在习惯的一侧更加有利于突破后的下底传中，当然也有例外的情况，比如说阿德里亚诺。这样的选择通常是依靠边路突破后变向内切进行的操作选择，可以起到出其不意的效果。但是，在实况中逆足精度和逆足频度其实也决定了边路球员的位置，逆足数据厉害的球员在某种意义上不存在边路选择的问题。不过在防守上，ale 还是倾向于左脚球员打左路右脚球员打右路。

从特技来看，盘带者，位置感和突前是两翼球员交由电脑自动跑位的重要特技，而边路球员是由电脑控制跑位，也属于被动特技之类，在此不在多说；"双足假动作"和"支配者"则属于主动特技类，在玩家微操作的盘带突破上意义更大。特别是"支配者"，使得控球距离更近，在 WE8 中显得特别重要。

说完了数据，下面我们来看看和边路突破相关的操作。

WE8中盘带操作按速率的不同分为5个等级。普通操作就是只按十字键或者R3盘带控球；低速盘带是按住L1控球，速率最慢，但瞬间转向启动最快；半高速盘带是按住R2进行盘带，速率比较L1低速盘球要快，但是比R1高速盘球要慢，这类盘带往往用于采取技巧型盘带方式过人的情况；R1盘带是高速盘带，是在普通盘带过程中瞬间加速的方法；而最后一种盘带是冲刺盘带，也是WE8新加入的盘带方式，在边路最后一下利用球员本身的绝对速度突破后传中之前相当有威胁，具体操作为R1高速盘带中，在不放开十字键的前提下连击R1（R1+十字键前方连续2~3次是同样效果），这样就可以取得冲刺的效果，当然我们也可以在对手逼抢的时候利用强制移动按住R1+R2和十字键控球侧方向突然启动强行突破取得身位优势。

上面说的是基础的盘带，而在WE8中新增加的踩停球动作则是边路突破过人的润滑剂。WE8中真正表现出球员跑动中"重心"的惯性，因此我们才可以有想法利用踩停球的技术过人或者和晃动对手，在真真假假的盘带中掌握比赛的主导权。踩停球技术的操作其实相当简单，我们在任何加速盘带过程中放开十字键，然后按一下R1，那么控球队员就可以将球正面踩停；而当我们按R2也可以取得踩停的效果，不过和R1踩停不同，R2踩停的动作比R1要大，可以用身体将球护回身前，改变身体和球的位置，同时改变球员面对的方向。

上述这两个动作在实战中的边路突破运用是不同的：R1踩停球的硬直时间比较短，适合用于踩停打乱对手惯性防守节奏，当对手改变重心的一瞬间继续朝面向前个动作方向突破的意义；而R2踩停球硬直时间比R1踩停球要长，因此往往踩停的一瞬间，控球球员面对方向有细微改变，因此更适合在变向动作中运用。上面说到强制移动，则是硬拼速度取得身位优势，至于取得位优势的下一个动作应该怎么做，这样的优势对于我们有什么作用，这个问题我们下面再说。

在阵型处理上，笔者认为我们要坚持以下的边路原则：

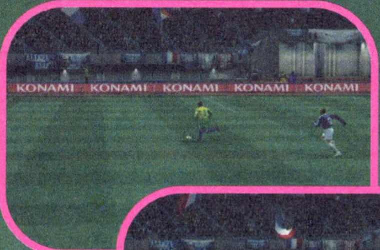
1、防守时首先交边（交中路被断球的危险性大，边路空间更大）

2、边路防守球员尽量先选择将球交给中路后腰球员，然后由后腰球员根据场上局势向两个边前卫分球（后腰在阵型中的组织作用就在这里体现了）

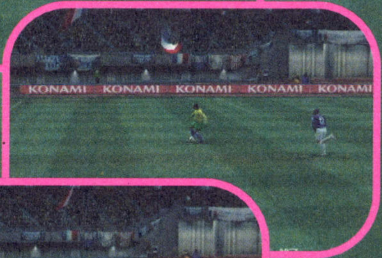
3、边前卫突破时，要注意吸引对手和观察小地图队友跑位的位置（吸引对手主要是利用盘带的技术优势让对手防守阵出现空档，队友跑位的观察则是为了下一个动作的合理使用）

4、利用踩停球技术，晃动对手防守球员的重心，然后冷静的突破处理（也就是说用踩停球技术加上各种R2特殊动作技术结合起来，骗取对手失去重心，然后利用连续微操作过人）

5、边锋的处理球尽量多变，我们不仅仅有传中一个选择（假传真射和假射真扣后继续突破的效果就是在这个时候体现出来的唷。）



▲我方队员回带，对方球员逼抢



▲拉开距离后，突然采用踩停球转身

▲变得面对对方球员

▲向对方球员反方向准备启动

▲加大速度突破

▲换个角度看，已经拉开了一个身位的距离

下面说说传中前的准备。传中往往是边锋的第一选择，而传中之前，我们则需要用各种技术取得传球前一个身位的优势，这一个身位其实就是传中的最佳时机。如何取得一个身位？用各种盘带绕跨球假动作还是突然启动？下面笔者将为你一一分析。

1、绕跨盘带：就是球员将左右脚不停的在足球上绕跨护球形成的盘带方式，WE8中有三种速度不同的绕跨盘带方式。

A、两次绕跨盘带：其操作是为L1连击两次，本动作的操作判定中盘带的距离比较小，如果结合最后一次将球趟出突破（绕跨后按R1），则可以取得一个身位的优势。但本动作发动时间长，长期使用就容易被对手识别并轻易化解。

B、一次绕跨盘带：这是特殊操作按键R2操作中使用最多的入门级盘带招数，作用是一只脚在球上绕一下，插花一次，因其硬直时间短，出招收招非常快，因此通常是拉球突破或者利用速度强行突破前的诱招，接后续招数很方便，是插绕跨的首选基本动作，也可作为禁区内晃动过人动作的招数。我们可以由此动作衍生出无数后续动作的变化，掌握实况8盘带的虚虚实实就从这个动作开始的。

2、拉左走右和拉右走左：面对对方防守球员时，突然按住R2和面向身位侧面的十字键向两侧拉球，通常使用时机是对手正面防守但双方队员距离不大的时候，本操作是盘带踩停球让对手重心出现空档后过人的犀利武器。

3、强制移动：按住R1+R2的同时，球员可以在一定范围内自由跑位，突破实况中球员跑动轨迹自动修正的限制。本动作的实用性在于边路突破的时候可以一瞬间强制移动抢占更好的控球身位，从而为下一个动作造势，在WE8中通过这个动作的趟球和移动，可以形成人球分过的华丽操作。强制移动的出现，是对WE自动跑位系统的手动修正，高级玩家可以通过这个动作卡位防守和抢身位进攻，在WE8中的盘带上更展现出特殊的个性。

说完了盘带前的动作，下面我们说说如何传中。传中具有5种模式，我们可以在传球手柄设置中选择TYPE1~TYPE5的传球方式。其中，TYPE1是最普通的传中模式，当队员在边线附近，向禁区点球附近的队友传球，可以由电脑自动修正传球路线；TYTE2则是手动控制力量的传球；TYPE3是和TYPE1基本一样的传球模式区别在于不会电脑修正为自动传中；TYPE4则是将传中操作和普通长传操作分开，L1+○控制传中操作，单独按○则是普通面对方向的长传操作；TYPE5和TYPE4基本一样，也是将传中和单独按○普通长传分开，不过在普通长传的时候是采取手动控制长传罢了。

L1+△（或者直接△）传身后球则是在空挡比较大通过空中或者地面塞空档，这是实况的标志性传球了，大家都很熟悉，在禁区前多用肯定没有错。

在底线时，双击○和三击○的效果是不一样的，前者是传出半高球，有利于打进漂亮的抽射，后者是快而平的地滚球，有利于速度性前锋的跟进后点抢射。总结的说，传中的操作按键选择和是和先前的观察队友跑位的情况分不开的，同时一个传中身位的取得也是成功传中的基础，而球员本身特技"传球者"则可以自动修正传中路线的轨迹唷。

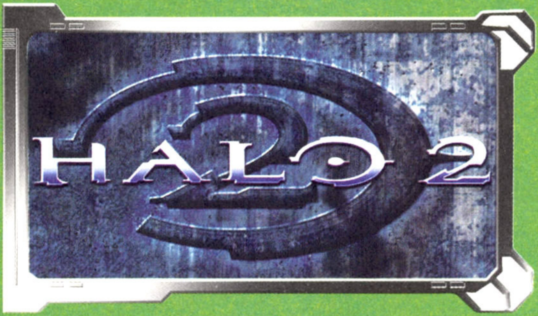
那么，我们除了传中，还有其他选择吗？答案是肯定的，我们可以选择将球拉回来向中路塞球然后由后插上队友飞起一脚射门，也可以假装传中，当对手伸腿飞出来准备挡球的一瞬间取消传中，然后从对手身后潇洒的突破。

其实刚才所说种种边路球员的走位只是一种可供选择的思路，真正在实战中还是要根据阵型，对手，技术特点来进行有针对性的即时调整。祝愿大家都能够打出水银泻地般的两翼齐飞！

实况同盟原创组：aleale

XCELLENT

Xbox 专栏开张第二期！上个月栏目登场以后收到不少读者的来信支持，和对新栏目的建议，短笛在此先谢谢各的关心~！说完开心的事，当然也要面对一下错误……有不少读者提出对于这个拥有群体较少的机种来说大家更希望看到游戏有关剧情方面的内容，从游戏的另一个角度来了解这台神秘的 X 盒子上游戏究竟是什么样的，比如上期的“寓言”有相当一部分读者表示对他的主线剧情很感兴趣，然而上期短笛为了介绍该游戏“高自由度与真实性”的特点还刻意忽略了主线剧情……有错误就要及时改正，这是短笛最大的优点 ^_^b 所以本期的主打内容 HALO2 就单独给出了剧情欣赏的部分~由于本系列的世界观很庞大，剧情和前作联系较紧，所以短笛也一并作了“重点历史年表”“HALO 前作剧情提要”和“关键词解说”来方便大家对这个 Xbox 上的招牌系列更加深入了解~不多说了，下面便是各位看官的自由时间……



游戏原名:HALO2	中文名:光环 2	发售日期:2004 年 11 月 9 日
类型:FPS	厂商:BUNGIE	机种:Xbox　文/编:短笛

历史重点回顾

公元 24xx 年人类对宇宙的探索已经可以伸及整个太阳系之外。地球的意义也只剩下“人类发源地”——数百个殖民星构成了人类星际帝国。

人类的探知欲永远不会停止，所以即使在庞大的星系帝国建立但还没有完全稳固之际，也没有丝毫影响到对更加深远未知的宇宙探索，或者说是扩张……

公元 2525 年 10 月 7 日

人类一支以武仙座(Heracies)号驱逐舰、阿拉伯半岛(Arabia)号护卫舰和东方(Vostok)号护卫舰为首组成的联合国安理会战斗舰队在进入 Harvest 星系后立刻遭到一艘不明战舰的猛烈攻击。在没有任何征兆的突袭下人类舰队大败：护卫舰损失过半，武仙座号驱逐舰也损伤严重。最后唯有执行跳跃式星际飞行方式逃离 Harvest 星系。

战斗中从不明战舰的通讯中截取到的信息大意是：你们践踏了神圣的领域，神的旨意要毁灭你们这个种族。而我们——星盟，就是神旨的执行者！

与星盟的战争从此拉开序幕……

公元 2552 年 7 月 18 日

由加格布·凯斯(Jacob Keyes)率领的伊克魁(iroquois)号驱逐舰在 Sigma Octanus 星系第 4 星上 Cote D´Azurl 城中大胜而归，前往极具重要意义的 REACH 殖民星作战果报告。凯斯舰长带回胜利喜讯的同时也带回了星盟安放在伊克魁号驱逐舰上的定位追踪器。

公元 2552 年 8 月 30 日

REACH 殖民星遭到随追踪器而来的星盟大规模突袭。REACH 陨落，殖民星上存活下来的所有人类乘秋风之敦(Pillar Of Autumn)号驱逐舰逃亡。在星盟舰队的追赶下秋风之敦号驱逐舰为了引开星盟避免地球遭到威胁，开始盲目的空间跳跃航行。

前作游戏中所讲述的故事从这里开始。

基本操作

左摇杆:角色移动	
右摇杆:准星移动/特殊瞄准	
START 键:暂停游戏	
Y 键:切换武器/双手持枪	
X 键:装填子弹/特殊操作	
A 键:跳跃	
B 键:近身攻击	
白键:特殊功能开关	
黑键:手雷种类切换	
L 键:左手武器/手雷	
R 键:右手武器	

注解:**右摇杆的特殊瞄准**是指按下右摇杆，当手持武器配有瞄准器的时候为打开瞄准器的狙击视角，若所持武器没有瞄准器，按下后则会打开随身携带的两倍放大的侦查镜。

X 键的特殊动作指五种:**A**、游戏中所有开关类操作都是使用 X 键;**B**、将当前手持武器和地上武器交换(操作为按住 X 键);**C**、与同伴交换武器;**D**、搭乘/跳下载具。**E**、抢夺敌方载具，操作见后文;

白键的特殊功能:士官长的白键作用为打开/关闭战术手电筒;神风烈士则是隐身。

技巧操作

双手持枪

也就是俗话中的“左右开弓”，火力威猛。本作新增加的系统，只要是单手系枪械武器就都可以进行双手同时持枪的操作，而且可以两手各持不同的武器，比如左手持一把星盟电浆手枪，右手持一把人类手枪。

具体操作是当手上已经持有一把单手武器的时候靠近一把闲置在地上的单手武器，这时系统便会在画面左上角提示“按住 Y 键双手持枪，按住 X 键与闲置武器交换”。当成功双手持枪后 L 键和 R 键便分别控制左右手的武器火力。

注意：当双手持枪的时候 L 键便无法投掷手雷、B 键也不能实行近身攻击。解除双手持枪状态的方法有两种：按 Y 键切换身上第二把备用武器或者直接按 B 键丢弃左手武器。

载具抢夺

靠近敌人所乘坐的小型载具以后按住 X 键便会爬上去，接着就狂按 B 键一记并不标准的托马斯全旋将敌人踢下去，OK，这部载具就是你的了！相当酷而且非常实用的技巧。

注意:“悲怆”一关最后杀掉悲怆先知的方法就必须用到这个技巧，跳上他所乘坐的小飞行器上面然后不停的按 B 键用拳头狂殴这个老家伙。使用枪械武器是无法干掉他的。

关键词解说

士官长(Master Chief)

本系列的主人公，一个纯粹的军人。6 岁的时候被军方收养，到现在已经记不得原名是什么，只有从进入部队后使用的名字：约翰 117。虽然一直被当做战争机器来培养，但是他依然有自己的观点：我不憎恨任何敌人，因为他们也是军人，他们只是在尽自己的职责，仅仅是在作必须要作的事。

REACH 殖民星陨落后目前已知的唯一一个斯巴达战士。

柯塔娜(Cortana)

直接从科学家 Catherine Halsey 博士大脑记忆中复制出来的人工智能。知道很多高度机密，其中包括地球的精确位置、人类战备科技技术。所以当凯斯舰长决定弃舰的时候首先将柯塔娜交给了士官长带走，以免落入星盟手中。

柯塔娜与士官长相互之间拥有绝对的信任和默契。自从士官长更新了神经中枢系统后，柯塔娜便可以嵌入士官长的头盔中和士官长共同行动。

加格布·凯斯舰长(Captain Jacob Keyes)

人生的一大半都是在军队中度过的，秋风之敦号驱逐舰舰长。

在 HALO 上凯斯舰长两度被星盟抓获，但靠一个军人的本质没有让星盟得到任何有用的信息。最后一次被捕因虫族的侵犯而被寄生，凭自己顽强的毅力一直坚持自我意识的清醒，直到将秋风之敦号的核动力自爆装置交给士官长，才完全沦为虫族的宿体，壮烈牺牲。

星盟(Covenant)

由野猪兽、豺狼、精英、猎人、鬼面兽等多个种族因为信仰同一宗教而结成的联盟。为了目前还尚未明了的宗教理由指责人类亵渎了他们的神祉而向人类宣战。

星盟拥有比人类更加先进的科技，他们的武器装备和一切设施都使用能量动力。

虫族(The Flood)

极度可怕的异种生物，通过伪寄生方式感染其他生物，并且可以通过极其简单的方式进行快速繁殖，能在短时间内制造出一个数量相当可观的战斗集团。由于被寄生的宿体没有思想和感官，所以一旦发动进攻便绝无妥协、投降或者撤退的余地，是真正的敢死队。

武器实用手册

麦格农手枪

最大装弹量：12	最大备弹量：48	标配所属：人类
瞄准镜配备：无	双手分持：可	威力：中
优点	精确度高、点射连发频率高、更换弹夹时间短	
缺点	备弹量少、射程有限	
备注	对星盟野猪兽、豺狼等低级敌人击中头部一击毙命	

轻机枪

最大装弹量：60	最大备弹量：180	标配所属：人类
瞄准镜配备：无	双手分持：可	威力：小
优点	连射频率高，备弹量大，准星范围较广	
缺点	精确度底，射程有限	
备注	连射时会准星上飘，需要注意压枪	

电浆手枪

最大装弹量：100	最大备弹量：100	标配所属：星盟
瞄准镜配备：无	双手分持：可	威力：小
优点	射程远、精确度高、不易过热	
缺点	威力太小	
备注	畜力射出消费5个能量的电浆弹，威力大，可一发击溃能量护盾	

电浆枪

最大装弹量：100	最大备弹量：100	标配所属：星盟
瞄准镜配备：无	双手分持：可	威力：中
优点	连射频率高，精确度高、射程远	
缺点	连续射击会有过热反应强制冷却挂机	
备注	掌握好连射停顿节奏可避免过热反应	

针刺枪

最大装弹量：30	最大备弹量：90	标配所属：星盟
瞄准镜配备：无	双手分持：可	威力：小
优点	连射频率高，子弹补充时间短，子弹具有跟踪性	
缺点	射速慢、有反映时间	
备注	15支以上针刺同时爆炸威力惊人。对付鬼面兽效果极佳	

攻击步枪

最大装弹量：36	最大备弹量：108	标配所属：人类
供弹方式：弹夹	瞄准镜配备：2倍	威力：中
优点	精确度高、射程远	
缺点	和同档次的星盟卡宾枪相比威力稍小一些	
备注	几乎完美的中型武器，任何战斗都可以发挥作用	

霰弹枪

最大装弹量：18	最大备弹量：72	标配所属：星盟
供弹方式：能源块	瞄准镜配备：2倍	威力：中
优点	点射连发频率高、精确度高、射程远	
缺点	无	
备注	几乎完美的中型武器，任何战斗都可以发挥作用	

霰弹枪

最大装弹量：12	最大被弹量：36	标配所属：人类
供弹方式：手动	瞄准镜配备：无	威力：大
优点	近距离威力大、准星范围较广	
缺点	连射性差、上弹速度慢	
备注	虽然上弹速度慢，但是上弹中途可以强行射击中断手动上弹过程	

游戏的情节发展是两个主人公（士官长和神风烈士）交替出场，阅读时请注意根据段落颜色区分

HALO 回顾

在经过几次盲目的空间跳跃之后秋风之敦号来到一个神秘的环状带附近，经过外部扫描得知这个环状带有一万公里的直径，而且上面的生态环境几乎与地球一样，甚至也有四季气候之分。这是一个人造环状带。

而就在发现环状带的同时，星盟舰队的追击突然变的疯狂而凶猛，似乎在尽最大努力阻止秋风之敦号接近那个环状带。星盟的猛烈攻击使凯斯舰长做出全体人员弃舰撤退到那个神秘的环状带上的决定，而他自己则要留守在秋风之敦号上，拖延星盟的攻击为逃生仓争取更长的脱离时间。人工智能柯塔娜(Cortana)则由斯巴达(SPARTAN)战士的队长-士官长(Master Chief)带走逃往人工环状带。

士官长与柯塔娜通过在环状带上与星盟交战时所获得的情报中了解到，这个环状带对于星盟有相当特殊的宗教意义，并且把这个人工环状带称作：HALO。

“逃亡”变成了“探索”。随着越来越深入的调查，发现这个被称作HALO的人工环状带是由神秘的先驱者(The Forerunner)所创造，其目的在于困住可怕的异种生物——虫族，为了使这个靠寄生存活的种族不再扩散危害到其他生命。然而星盟在无知的行动中干了一件极愚蠢的事情：解放出了虫族。星盟、人类同时陷入虫族疯狂寄生、扩张的恐惧之中。

虫族再度复活的同时，HALO的人工智能引导者(343 Guilty Spark)出现在士官长的面前，并向士官长说明了消灭虫族的方法：启动HALO。而且它可以引导士官长一步步完成HALO的启动。

开启HALO的过程在一路厮杀中顺利完成，而意外往往就是在“顺利”之后发生：柯塔娜深入HALO内部网络搜索信息后，找到了引导者所说消灭虫族方法的真正含义：让虫族失去可以寄生的宿主，虫族就会彻底灭亡。具体行动则是——消灭银河系所有生命体。HALO实际上是具有可怕威力的星际武器！HALO的能量可以清空银河系中的一切！星盟死守这里的目的也明朗化了，而和人类战斗这么多年一直没有使用这个可怕武器的原因是因为星盟对于启动HALO的方法还是未知，具体的启动方法就只有现在与虫族同时出现的引导者知道，它是先驱者留在这里以防虫族灾难再临的执行程序。

所有疑问都已经明朗，危机也已经到了一触即发的边缘——HALO发射程序已然启动。柯塔娜建议士官长赶在HALO完全启动前引爆几个重要能源反应装置，然后再利用秋风之敦号的核爆能彻底摧毁HALO！

HALO爆炸的火花膨胀到极限大小的最后一秒，带着战争的宿命飞向了下一个战场……

异教徒

2552年10月20日 星盟领域·博爱之城

HALO的爆炸对星盟来说是一个相当大的打击，对于这次的失败，星盟的议会将所有罪过都推在当时指挥全部战斗的精英指挥官身上。在博爱之城星盟议会法庭上坐着星盟的议会首脑：先知。经过一番表面形式的当众审判后真实先知以失守HALO为罪，以叛徒为名，对精英指挥官作出了示众电刑的判决。

在旁边等待行刑的鬼面兽首领塔塔洛斯露出不怀好意的怪笑，似乎这一时刻他已经期盼很久了……

军械库

2552年10月20日 人类领域·开罗空间站

HALO的成功破坏为士官长的传奇经历又加上了一笔英雄的色彩。

开罗空间站中士官长换上新的战斗能源护甲后便随着一身军礼服打扮的约翰逊去见胡德统帅，在前去的过程中约翰逊向士官长简单的介绍了开罗空间站的发展和现状，听起来感觉很不错，但在无情的战争中，这个空间站到底能承受几分攻击呢？

立场相对的另一边，鬼面兽正在众多星盟的目光下得意洋洋的给精英指挥官实施残酷的电刑……

统帅对约翰逊，士官长作出表彰之后将应该属于加格布·凯斯舰长的勋章颁发给了米兰达·凯斯，凯斯舰长的女儿，现任的另一名舰长。

剥下代表荣誉的精英护甲，再向已经焦黑的躯体上烫下代表耻辱的烙印。鬼面兽对这个行刑任务感到有点不满，因为并没有听到精英指挥官的哀嚎，而只有他倔强一声怒吼……

就在表彰即将结束之际星盟来犯的第一声炮火已经响起，对开罗空间站的考验，来临了。

开罗航站

战斗对于士官长来说已经是一种习惯，熟练的战斗技巧让他可以充分发挥双手武器的威力——向不断涌入的星盟报以双重的火力。在清扫星盟入侵部队的途中目睹开罗空间站两个子站的摧毁让他心中多出一份担心：这里也撑不了多久。

柯塔娜和士官长有别人所远不能及的默契——她已经查到子空间站被摧毁的原因：星盟侵入后从内部安放了炸弹，并且检测到开罗空间站内也已经被放置了一颗炸弹，位置在空间站的另一部分。

在这位人工智能搭档的引导下没费多少劲士官长便找到了由一群星盟精英守护着的炸弹，看来他们才把炸弹运过来没多久。躲在掩体后面一颗手雷清掉一半守卫，趁他们惊魂未定的时候士官长已经重新举起双手中的武器倾泻出剩下的所有子弹！然而他们的死并不能补偿雅典和玛尔塔两个子空间站被毁的损失，士官长心中的天平没有得到平衡。

“请求离舰，长官。”士官长通过无线电向胡德统帅提出了行动请示。

“为什么？”军人的行动需要理由。

“奉还星盟的炸弹。”这么作也许可以找回一些价值上的平衡。

“允许离舰。”虽然一分钟之前刚驳回米兰达舰长的离舰出战请求，但是对于英雄的行动统帅还是给予了支持。

柯塔娜对士官长的疯狂举动并没有提出反对。她知道多摧毁一艘残留的星盟战舰对于开罗空间站来说就多一份安全，因为士官长已经不能继续待在开罗空间站上守护这儿——数量可观的星盟战舰正朝着地球飞去！

也许是经过计算，也许只是巧合，炸弹在星盟战舰中爆出火花的下一个瞬间，被气浪冲出来的士官长正好落在前往地球的琥珀号上……

战争将在地表继续。

外围地带

进入地表区域后得到的第一条信息让人感到疑惑：悲怆先知向人类发出求救信号。星盟的高层祭祀在地球向人类求援？军人的判断是果断的，战斗小组分乘三架塘鹅号运输机向目标点出发。英雄的道路总是充满崎岖，三架运输机前进还没多久便被星盟大型攻击机器圣甲虫分别击落……

进入久别的地表城市，再次置身于楼宇之间，油然而升的亲切感仅是瞬间便被硝烟激起的愤怒淹没，星盟入侵部队正在渐渐淹没城市中驻守的人类部队——数量庞大的星盟部队！对于一个身在战场的军人来说，发泄对现实不满的方法简单而明了：射击、射击、不停的射击！！

士官长经过的每一处战场都在扭转着倾斜的战局，“军队需要英雄，而英雄则给军队带来希望和信心。”约翰逊曾经说过的这句话再次在战场上得到印证：强夺星盟幽灵号、反狙击豺狼射手、追击魅影号运输车……一系列表演性的壮举让士气膨胀到令人疯狂的高度！只有血肉之躯的陆战队员居然也爬上士官长准备追击圣甲虫的天蝎号坦克，信心百倍的和英雄一起面对来自外部空间的强敌——正在向新蒙巴萨市区进发的圣甲虫。

战争能使人胆怯，而英雄则能使人在战争中勇敢。

市中心

非洲第二大城市新蒙巴萨市区的高楼似乎并不合适巨大的圣甲虫行动，它走的很慢。士官长在这里陆战队的引导下来到一座大厦上层连接桥，“在这个高度终于不用仰视那个巨大的家伙了。”士官长舒了一口气，“那接下来为何不让它连仰视都看不到我们呢~？”柯塔娜的计算速度确实够快，此时她已经想好该如何干掉这个庞然大物。这对伙伴之间的谈话不需要过多的解释，士官长已经从桥上跳进圣甲虫天蓬式的驾驶仓入口……

随圣甲虫倒下的硝烟升起星盟其余战舰也开始往撤退的天外方向移动，悲怆先知就这样走了？那个信号又该如何解释？米兰达舰长有着和他父亲一样的性格和军人的判断：决不能让这艘星盟战舰逃走！

未知的追逐代表了勇气，而勇气正是解开未知的关键。

神风烈士

两个鬼面兽拖着刚刚被行刑完毕的精英指挥官在阴暗的通道中缓慢前进，他们似乎对电焦的精英身体是否可口更加感兴趣，完全没有去思考一个死刑犯为何要从刑场拖这么远。鬼面兽首领塔塔洛斯一脸不悦——祭祀要接见这个没有死在刑场上的死刑犯，祭祀难道还有其他打算……

对于一个忠心耿耿的战士来说，在死过一次之后又能再次走上战场为自己的信仰而举起武器，这绝对是无上的光荣。

“每当星盟面临灭顶之灾的时候本族的‘神风烈士’都会挺身而出，誓死保卫星盟的安全。你刚才就应该死在刑场上，而我让你从屈辱的死亡中活了下来。我可以再给你一次死亡的机会，一次光荣战死的机会。穿上这套只有历代神风烈士才有资格使用的护甲，继续向议会、向星盟表示你最高的忠诚。你，接受么？”

“我，愿意接受这宿命的任务。为了星盟的存亡再死一次！”

星盟内部发生叛乱，而很快就要进行朝圣之旅，已经没有多余的力量去平息这场内乱：一个异教徒散布议会谣言，妄图推翻议会政策自立门户，而且现在也已经具有一定的部队实力，最关键的是，他还在研究虫族……

神风烈士和配给的少数几位精英战士所乘坐的飞船在异教徒庞大的战舰基地上空显得无比渺小。

“这身护甲很合适你，但，仍然遮挡不住那屈辱的烙印！”新的精英指挥官直白的藐视道。

“这是我永远的痛！”前精英指挥官回答的含义似乎并不单指胸前的烙印。

“我所担心的是这支精英小队队员的存亡。而你，不在我的责任之内！”

“我同意。”

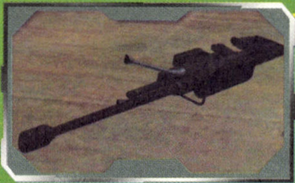
这个宿命的任务是一个不可能完成的死亡任务，也许先知所需要的只是希望这个老道的精英战士能够多拖延一会异教徒的叛乱行动，不要妨碍到即将进行的朝圣之旅。

面对同样是星盟的叛军，这名特殊的神风烈士没有显露出一丝一毫的怜悯，光剑挥舞得利落、干脆。他眼中迸发出的渴望只有异教徒首领的鲜血……

首次见到异教徒首领的机会仅仅是一个钻进妖姬号战斗机后立刻脱离视线的背影。没有任何思考，对于已经死过一次的战士来说也许也不需要思考，跳上另一架妖姬号……

经过母舰的引导很快便再次见到目标人物，但只是一个全息的立体影像。当异教徒全息影像将抨击议会的说辞结束以后才发现，这里是他用来研究虫族的地方！在 HALO 上与虫族交战过的神风烈士永远也不会忘记这种气味，虽然那是一场恶梦，但现在的他已经不知道什么是害怕，什么是恐惧了。

狙击步枪



最大装弹量:4	最大备弹量:24	标配所属:人类
供弹方式:弹夹	瞄准镜配备:5~10倍	威力:大
优点	威力大、精确度高、射程远	缺点:无
备注	射击精英一类具有能量护盾的敌人只有射击头部才能达到一击毙命的效果	

光速步枪

最大装弹量:100	最大备弹量:100	标配所属:星盟
供弹方式:能源自动	瞄准镜配备:5~10倍	威力:大
优点	威力大、精确度高、射程远	
缺点	连续射击会有过热反应强制冷却挂机	
备注	每次射击消耗5~6个能量，满弹状态只够最多20次射击	

火箭发射筒

最大装弹量:2	最大备弹量:6	标配所属:人类
供弹方式:手动	瞄准镜配备:2倍	威力:大
优点	威力大、爆炸有效区域广	
缺点	上弹时间长	
备注	可以通过按住R键来锁定目标后发射追踪火箭	

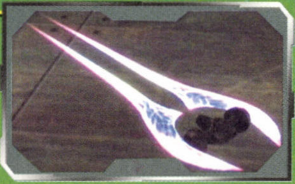
燃料炮

最大装弹量:5	最大备弹量:25	标配所属:星盟
供弹方式:能源块	瞄准镜配备:2倍	威力:大
优点	连发速相对火箭发射筒要高许多，而且载弹量大	
缺点	稀少，非常稀少	
备注	全面超越人类火箭发射筒的完美中型武器	

鬼面榴弹枪

最大装弹量:4	最大备弹量:12	标配所属:鬼面兽
供弹方式:能源块	瞄准镜配备:无	威力:中
优点	爆炸范围大	
缺点	射击精确度低	
备注	遭遇大批敌人大的时候用于战斗前期清场效果非常不俗	

能量剑

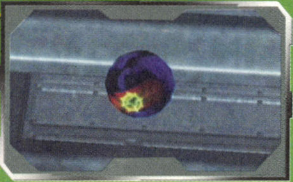


最大能量出力:100	每次攻击出力:5	标配所属:星盟
优点	近身攻击威力超群，攻击速度也很快	
缺点	无	
备注	游戏中唯一的近身专用武器，对付绝大多数敌人来说都是一击毙命	

圣堂防卫者光速枪

最大装弹量:100	最大备弹量:100	标配所属:圣堂防卫者
供弹方式:能源自动	瞄准镜配备:无	威力:大
优点	攻击可以持续很长时间，且威力大	
缺点	能量消耗非常快	
备注	从击破的圣堂防卫者残骸上捡起	

电浆手雷



破片手榴弹

最大携带量:4	
优点	反应时间短
缺点	杀伤范围略小
备注	配合武器牵制敌群

载具使用手册

疣猪号侦察吉普

从前作就相当活跃的人类轻型载具，在本次 HALO2 中可以选择的座位有三个，选择驾驶座以外的乘位便会由 NPC 队友来驾驶车辆，这样不会迷路，但是最大的缺点在于每到一处都一定把敌人清理干净才会继续前进。

乘	驾驶座	驾驶犹猪号的行驶
	副手座	可以使用装备武器
位	机枪座	控制车载机枪攻击
操	左摇杆	前进/后退
	右摇杆	方向控制
作	R 键	使用机枪射击/喇叭

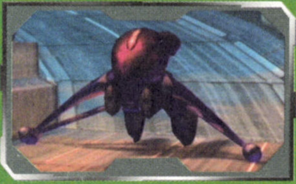
幽灵号悬浮战车

星盟标志性的载具。可以水路两用。其灵活性是其他所有载具都不可相比的，而且本作中加入的加速冲刺的操作使幽灵号在战场上可以更加进退自如。

操	左摇杆	前进/后退		
	右摇杆	方向/准星控制		
作	L 键	加速	R 键	射击
注意：加速与射击不可同时作用				

妖姬号战斗机

游戏中唯一可以操作的飞行载具。空对空战斗、空对地扫射轰炸皆可。需要小心的是当飞上高空的时候如果误操作跳出妖姬号将会直接摔死，不管是士官长还是神风烈士都不会随身携带降落伞的……



操	左摇杆	开动/降低动力		
	右摇杆	方向/准星控制		
作	L 键	加速	R 键	射击
	A 键	加速	B 键	射击
注意：加速与射击不可同时作用				

亡灵号陆战坦克

星盟的地面坦克。但并不是冲在战斗第一线的主战坦克，主要功能是在战场边缘地区进行远距离轰炸。主炮抛射出巨大的能量球爆炸后的有效杀伤范围相当广、且威力巨大。

操	左摇杆	前进/后退		
	右摇杆	方向/准星控制		
作	L 键	突进	R 键	发射主炮
注意：突进的作用主要是紧急回避而不是用来作常用移动方式的				

天蝎号主战坦克

人类地面最强载具，主炮对于对地对空都可以发挥相当不俗的效果。而且在坦克履带上盖装甲可以负载 4 名战斗人员随战。

操	左摇杆	前进/后退
	右摇杆	方向/主炮塔控制
作	L 键	副炮机枪射击
	R 键	主炮射击

死神号悬浮车

相当于星盟版的犹猪号，不过没有犹猪号耐打，很容易就会被摧毁。

乘	驾驶座	驾驶死神号
	副手座	左右两边各有一个
位	机枪座	控制车载机枪攻击
操	左摇杆	前进/后退
	右摇杆	方向控制
作	L 键	在驾驶座为加速行驶
	R 键	在机枪座为使用机枪射击

神使

神风烈士从弥漫着恶臭的实验室底层慢慢开启的大门口再次呼吸到新鲜的空气，对于先知来说，这一幕他相当满意——说明神风烈士离不可完成的使命终点又近了一步。作为支持和鼓励，先知又派出了一批援军巩固进一步的胜利。

第三次见到异教徒首领的时候，离抓住他就只有一步之差，他把自己反锁在大堂内部房间里面，同时留下又一波疯狂的虫族。在危险的面前神风烈士平静的遣退了增援部队，一个人前往燃料站，准备切断这里能源逼出异教徒首领。这又是一个博命的行动，但无疑也是最有效的行动。

从顶部的燃料站成功破坏能源输送之后再返回大堂，虽然虫族更多更疯狂，但神风烈士的眼神中却闪烁出胜利的光芒——异教徒首领反锁的门开了。穿过门，顺路从内道直上顶部停机坪，果然异教徒的首领正准备逃离这个即将坠落的基地。

“你们都被先知骗了！”在这个时候异教徒首领依然没有放弃游说每一个星盟的机会，同时在他身边出现了 HALO 中的人工智能，引导者！正当引导者准备对神风烈士解释一些东西的时候异教徒首领发动了突然袭击……面对目空一切危险的神风烈士而言，这只是徒劳的挣扎，光剑的利刃让他再也没说出一句抨击议会的话来。

塔塔洛斯很合时机的出现在停机坪外口，引导者的解释再次被打断，而这次的打断方式粗暴了点——塔塔洛斯直接把引导者捉住扔进了飞船。

异教徒的叛乱和虫族的研究，同时还出现了以消灭虫族为使命的引导者……

三角洲特遣队

追逐星盟战舰的鹈鹕号通过空间隧道来到了一个令所有人都震惊的地方——另一个 HALO！士官长的头盔为英雄所必备的镇静提供了绝佳的效果，没有人看到他是什么表情。

在这个新 HALO 上很快就发现许多古代遗迹建筑风格的废墟，难道这些是先驱者所创造的古文明？没有时间慢慢研究，因为这里已经是星盟的天下……虽然是第一次来到这里，但是凭借战斗的经验和星盟所留下的踪迹，很快，就找到了悲怆先知发表言论的全息影像，一遍又一遍的重复着“圣火净化一切。”

悲怆先知的话代表了什么？之前的求救又为了什么？

悲怆

越往前进，所见到的建筑风格就变得越发宏伟壮观，而且宗教气氛也越浓烈。通往最宏伟建筑的道路居然要依靠移动平台跨越巨大的山谷才能到达，这样的险峻地形看起来在保护什么东西，或是说那里所存在的东西具有极重要的意义。

一路上的星盟抵抗力量越来越强，火力也越来越猛，除了更加高涨士官长和柯塔娜急切寻求答案的情绪以外似乎也就没有其他作用了。无愧于士官长在星盟内部所传开的名头：恶魔。

最终，悲怆先知也没有在星盟精英战士的保护下得以点燃“圣火”。士官长的到来都没有给他一个能够解释“圣火”含义的机会就永远的闭上了嘴——人类的怒火会烧尽一切，包括目前仅有的线索。

悲怆先知的死直接导致了建筑的毁灭，没有来及被接应的士官长落入茫茫的海洋……几条神秘的触手将他不断下沉的身体缠了起来“也许，你命不该绝……”一个苍老浑厚的声音在水中回荡着……

神的信物

悲怆先知的死对于议会是一个不小的震动，不过也只是瞬间而已，玩弄政治的人都会首先考虑自己的安全，所以他们把贴身卫队的精英全部换成了鬼面兽，他们开始怀疑精英们的能力了。

一个合格战士的最基本条件就是忠诚，而忠诚的表现则是对命令没有任何疑问。神风烈士是一个优秀的战士，所以他非常忠诚，所以他没有向先知提出任何置疑。继续保持沉默，继续执行先知所下达的任务命令，随时准备光荣的为星盟而牺牲。现在，他的新任务是要去 HALO 的圣堂取回引导者所说的“神的信物”——HALO 启动的索引器。

再次回到 HALO，一开始的旅程还算简单，只有 HALO 自备的圣堂防卫者，只要躲过他们找到继续向下的活塞入口打开后不断往下深入就可以了。但好运一般都不是有太长的有效期，当到达最底层切断四个柱状能源索将母舰放进来以后，这里就不再安静了——又见虫族。

隔离区

因为议会怀疑精英的能力而将鬼面兽换为贴身护卫的决定让再次聚头的精英们更加，对神风烈士再没有人提起他那屈辱的烙印。为了挽回精英损失的名誉，精英们决定一定要取得神的信物！

人类也在寻找索引器，星盟也在寻找索引器。双方同时都有死伤，都有遭遇虫族。所以，虫族在有充足宿体供应的情况下几乎是瞬间就制造出了一支庞大的部队。前往圣堂的路上还在战斗的除了圣堂防卫者以外就只有虫族。这也许才是真正令人胆寒的死亡战场——都是冷血：只要是生物就是他们的攻击目标。

穿越死亡地带到达圣堂本堂的入口并没有给神风烈士一个喘息的机会，因为人类已经比他早一步到达这里。“决不能让人类先得到神的信物！神风烈士，快去吧，我为你扫清碍事的虫族！”运送神风烈士来到这里的塔塔洛斯此时显得格外的大方，驾驶运输舰在上空开道。终于在人类女舰长米兰达拿到神的信物的下一刻，神风烈士赶到了圣堂内，对于他来说从血肉之躯的人类手上抢东西实在是太简单了。

然而，似乎备受瞩目的人物都是靠“意外”情况来锤炼出他们超群的能力素质。从神风烈士进行到目前的经历来看他似乎还没有经历过这样的锤炼。所以，意外发生了——塔塔洛斯一手包揽了全部的战利品：人类和神的信物，并露出很久没有出现过的一脸坏笑。

“你的任务完成了，神风烈士。现在我还需要一样带回去的东西，就是你的尸体。”

“要是让先知知道这件事情他会砍下你的脑袋的！”

“没有机会了，这就是先知的命令！”

已经满身伤痕的神风烈士面对这样的对手和这样的消息变的不堪一击……

士官长被几条触手捆绑着悬在空中，而旁边还有一个同样被玩弄在触手之间的神风烈士，这里还有应该已经死掉的悲怆先知和第二个 HALO 的引导者(2401 Penitent Tangent)，很显然，他们被俘虏了。

一张巨大的“嘴”是那些触手的主宰，简单的几句话就可以了解到它和 HALO 有相当不一般的关系。它驳斥了先知对 HALO 的认识，同时也指明了神风烈士的盲目，不管士官长认为 HALO 是宇宙危险隐患的观点正确与否它肯定了现在当务之急是阻止先知带领星盟进行朝圣之旅，因为那就是启动 HALO，圣火指的就是 HALO 启动后所爆发出来的能量，但先知们并不知道，这把圣火将会烧尽银河系的一切生命！

信念上连续受到打击的神风烈士还不能接受所知道的一切事实，而此时神秘的大“嘴”让他和士官长

自己在行动中寻找答案。瞬间，士官长和神风烈士被传送出这个奇怪的异次元。

尸脑兽

得到索引器的先知开始对星盟进行朝圣之旅的演说，而正值话入高潮时，议会场地中央出现了一个人。所有在场的星盟都惊恐的逃窜，先知留下两个鬼面兽之后也匆忙逃离了会场。但鬼面兽加上野猪怪也没有成功的伤到这个人一丝一毫就永远的倒下了。

被传送到了博爱之城议会场的是士官长。目的很明了，找到先知，并阻止他进行朝圣之旅。在此之前还得有一件事情必须要作：救出被塔塔洛斯捉回来的陆战队员，加强现有的战斗实力。

从议会场撤退的真相先知此时已经和塔塔洛斯等人开始向前往 HALO 的舰艇登陆，突然一群虫族的孢子来袭，尽管鬼面兽们奋力保护先知，但迟钝的动作还是抓漏了一个虫族孢子，这个孢子击倒了一个先知，并立刻开始吮吸先知体体内的营养。真实先知冷漠的看了这位同伴一眼没有丝毫停顿的继续登舰准备前往 HALO。

奋勇起义

在士官长被传送到博爱之城的同时，神风战士被传送到了 HALO 上，没走几步就发现凌乱的精英尸体，看来鬼面兽和精英之间的矛盾已经激化成了正式冲突，至少在博爱之城以外的地方是这样。不管是为了给精英复仇还是为了阻止 HALO 的启动，鬼面兽都肯定是要杀的！拣起死去精英留下的武器顺着鬼面兽的防卫线直突基地本部！

随着战斗的深入，存活下来的其他精英也逐渐加入报复鬼面兽的队伍。一群愤怒的战士是没有任何东西可以阻挡的，即使是数量远高于他们体魄远强壮于他们的鬼面兽也阻挡不了这把燃烧着怒火的光剑！

神风烈士出现的时候正是精英节节败退的时候，他的勇猛带给其他精英们无比的勇气和信心，神风烈士已经不再是精英们的屈辱，他是英雄。

博爱之城

当士官长赶到停机坪的时候真实先知的飞船已经升空，来迟了一步。不过那位被孢子袭击的先知还没有断气，对于被抛弃的他来说将真实先知的一切计划托盘而出告诉人类也许是对真实先知最后的报复，玩政治的人心眼总是很小：真实先知和塔塔洛斯分两路出发，塔塔洛斯带着米兰达舰长和索引器去启动 HALO，真实先知则以为即将要进行朝圣之旅，星盟将得到新的力量，所以带领大批星盟舰队直扑地球而去，他要报复人类……

英雄也许可以独当一面，但是英雄绝对不会分身。面对如此两难的问题柯塔娜做出了无奈的选择：士官长去阻止真实先知，而 HALO 方面如果神风烈士没有成功的阻止启动，那么柯塔娜将采取上次的方法，引爆琥珀号的核动力装置摧毁博爱之城和 HALO！最后，为了确保引爆的失败系数在最小范围内柯塔娜决定留在这里……

突然几架塘鹅号运输机斜斜的撞进停机坪，增援？对，是增援，只不过是虫族的增援。

冲破虫族混乱的战场直奔真实先知所率领的大军即将出发的升降机，在最后一艘战舰升空的瞬间，士官长搭上了这也许就是最后一班通往地球的顺风车……

朝圣之旅

神风烈士和精英们一路凯歌直奔启动 HALO 的祭坛。不管他们的目的是什么，只要能够阻止塔塔洛斯启动 HALO 就是一个好的方向。正当精英们准备启动祭坛附近停泊的圣甲虫增加战力的时候，却发现，圣甲虫里面已经有人在驾驶了！依照现在的局势来看想打败一个圣甲虫几乎是除了奇迹发生就再也没有办法能实现的任务……

奇迹就如同厄运一样，没有征兆，没有预示，随时都有可能发生——圣甲虫的驾驶员是被士官长在博爱之城救出来约翰逊上士！虽然约翰逊对神风烈士有所不满但是大家在一个共同目标的大前提下进行短暂的合作还是没有问题的。神风烈士驾驶妖姬号战斗机为圣甲虫导航，直至到达 HALO 核心控制塔，也就是精英们所说的祭坛，面对圣甲虫的主炮，紧闭的大门也就如同一张薄纸，瞬间，控制塔门洞大开。

神风烈士率领众精英直奔塔内，终于赶在程序被引导启动之前见到了塔塔洛斯和被俘的米兰达舰长，然而这并不代表他们就能够成功的阻止 HALO 启动——塔塔洛斯强借米兰达舰长之手启动了 HALO 的程序！

对于总是不听劝告的人来说，最好的处理方法就是让他永远沉默。一群精英的力量足够让塔塔洛斯连同他可悲的灵魂一起沉默好几个世纪。

塔塔洛斯的倒下总算抢回了一点时间及时阻止了能量冲击，但由程序的启动而导致信号已经发了出去。根据引导者的解释：HALO 是先驱者为了完全消灭虫族，这个全宇宙中最可怕的种族而建造的，一共建了 7 个；并且在 6 万年前全部启动过一次，那次的能量冲击使当时包括先驱者在内的所有生物都灭绝了。而这次的启动所发出的信号因为保护协议程序而即将自动开启剩下的 5 个 HALO，继续执行所有物种全灭任务。但并不是就没有办法可以阻止的了，有一个地方有所有 HALO 的总控制器。所在地则是诺亚方舟……

尾声

没有半点生气的博爱之城已经完全沦为虫族的天下。一扇半毁的门由外向内伸来几条触手，大“嘴”的声音再此响起：“寂静的再度降临，代表我再次的安息，但是还仍有一些问题让我不得安宁，我来问，你来答。”声音的传达对象则是留守与此的柯塔娜。

“你问吧。”柯塔娜回答的声音在冷静中夹杂着一份无奈，也许是对士官长独自前往地球的担心……

HALO2 的内容到此嘎然而止……还有很多迷团尚未解开，士官长随星盟战舰前往地球将会面对什么样的战斗？神风烈士又将会何去何从？游戏进行到这里，似乎真正的战斗才刚刚拉开序幕……游戏通关两遍以后感觉与之前宣传所说“游戏时间将会是 1 代 3 倍”的承诺有很大的差距，但是对剧情的发展和系统的进化还是相当满意的，总之，期待 HALO3“早日降临”的心情已经油然而生……

双枪实战搭配推荐

HALO2 新加入的这个“双手分持”系统为游戏的战斗增加了不少乐趣，而且武器搭配的自由空间相当大，可以任由个人偏好随意组合。短笛挑选几个自己在游戏中较常用的搭配推荐给大家：

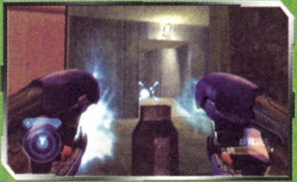
双重搭配

A 轻机枪+轻机枪

优势：双倍的高速射击所带来的火力相当猛，在没有霰弹枪的情况下绝对是近战首选方案。而且两把相同武器弹药是共用的，最大储备的 360 发子弹足够应付一群星盟。

注意：双手持枪时的弹夹更换速度是相当慢的，而两把武器同时换弹夹所需时间更是长的可以让敌人杀你两次以上。所以一定要避免两把武器同时换弹，可使两把武器中的载弹量保持一个 20 发子弹的差距，这样即可在避免双枪同时挂空也可以始终保持主动攻击的优势。

B 电浆枪+电浆枪



优势：双倍高速连射、双倍步枪威力，这就是一个疯狂的组合！只要条件允许就一定是首选搭配！

注意：电浆枪的缺点也是很明显的，容易过热。所以在双手开火的时候一定要注意控制节奏，保证“无间隙”攻击效果。

C 针刺枪+针刺枪

优势：单发针刺或者少量针刺的攻击效果是很弱的，低射速的单手针刺枪同时 15 支以上命中同一目标不是很容易，但两把针刺则可以大大提高集中命中效果。对于鬼面兽之类的皮厚敌人来说双手针刺枪的效果简直就是克星！

注意：由于针刺枪的射速慢，反应时间长，所以一定要避免近距离战斗。而且在有效范围内距离越远跟踪效果越好，命中也就越高。

混合搭配

A 麦格农手枪+轻机枪

优势：轻机枪优越的连射性配合威力较大的麦格农手枪可以说很棒的选择，近距离和中距离敌人都可以兼顾到。一个威力高一个范围大，在瞄准敌人头部的时候双枪同时开火暴头率比任何一把单手武器都要高很多。

注意：麦格农手枪的弱势在于载弹量小，只有 12 发，而点射的连发性能又非常好，所以很容易一个不留神就会将子弹打完。一定要留心两边武器的弹药状况，否则正面交锋时突然强制填充子弹的话，这几秒钟时间就足够让对手逆转局势。

B 电浆枪+电浆手枪

优势：虽然电浆手枪的单发威力小，而且射速也很一般，但是它独有的蓄力攻击威力不俗：可以直接击溃能量护盾。利用这一点来配合电浆枪的大威力单发可以很轻松的搞定任何一个拥有能量护盾的敌人。

注意：留心电浆手枪使用过蓄力攻击后必定会引起过热，所以尽量控制电浆枪的热温在一个较低的水平，以便失手之后有足够的攻击次数填补电浆手枪冷却挂机时的攻击空挡。另外，尽量避免同时面对两个以上的敌人。

C 针刺枪+电浆枪

优势：高速和低速的效果并不是这套搭配的优势，这里所看重的是针刺枪具有跟踪性能的效果，可为电浆枪对较远距离目标提供一个隐性导向的作用。

注意：针刺枪虽然没有过热反应，但取而代之的是针刺的补充，相当于更换弹夹。尽量保持针刺枪的弹药在 15 发以上。

XPERT

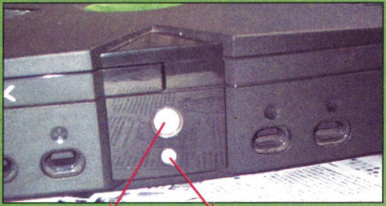
使用基础篇

鸣谢：www.Xbox-sky.com

如何正确开机、更换光盘、关机？

在接上电源的关机状态下，直接按下电源键“Power”或者开仓键“Eject”，就可以启动Xbox，这就是正确的开机方法。

游戏过程中，选择回到标题画面，一般来说多数游戏都会支持“手柄复位”，所谓手柄复位是指在游戏过程中同时按下 Start 键和 Back 键几秒钟，之后游戏便会自动回到标题画面，然后再按下开仓键，待碟仓打开以后便可以换其他游戏碟，之后再按下开仓键收回托盘Xbox 就会开始自动读取新的游戏内容。以上是比较官方的换游戏的方式，而短笛则向来都是想换游戏的时候就直接开仓、换碟、关仓，这么久了似乎也并无大碍……最后至于关机么，只要开仓了机器便会自动回到系统界面，然后按下电源键即可。



开仓 Eject 键　　电源 POWER 键

主机与游戏版本兼容性如何？

上期的 X-PERT 中咱们已经说过 Xbox 主机因发行地区不同而推出不同的版本，所以原版游戏与主机一样，也分为美版、日版、亚洲版、欧版。一般情况下只有相同区域的的主机和游戏才可以相兼容，比如美版 Xbox 只能正常读取美版的游戏光盘。当然也有可能存在全区兼容游戏，不过毕竟是少数。但是改过机器（以后会详细介绍这个问题）的 Xbox 则可以全兼容。

硬盘规格？

Xbox 里面内置的硬盘容量目前有 8G、10G、20G 三种，系统占用其中的 8 个 G，其他的剩余空间需要通过改机、加装其他系统（也就是上期提到的 Evolution-X 系统）才可加以利用。虽然看起来硬盘的空间并不是很大，但是作为家用游戏机来说相对其他两大主机已经具有相当的优势，而且还可以换大硬盘 DIY。

硬盘分区？

Xbox 的硬盘分为 C、D、E、X、Y 和 Z，5 个区。C 盘中主要是系统资源；D 盘是光驱；E 盘属于存储应用区域，其中包括游戏的存档、拷贝进主机的音乐、从 Xbox Live（Xbox 专用的网络系统，咱们以后会详细讲到的）中下载的内容等；最后 X、Y、Z 三个区是用来作系统缓存和游戏缓存。这三个区最好不要轻易去调整保持原设置即可。

记忆界面的数值？

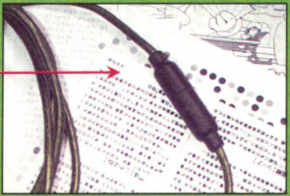
在记忆界面容量总是显示“50000+”区块，是表示 E 盘容量多于 50000 区块，E 盘总区块大约有 300000 个，每区块 16KB 容量，而游戏的存档都很小，所以一般很难将容量用的低于 50000 区块，但如果你不断复制音乐文件到 Xbox 机器中，一定程度之后，就会看到这个数字不再是“50000+”了。

手柄线两段连接部分是什么？

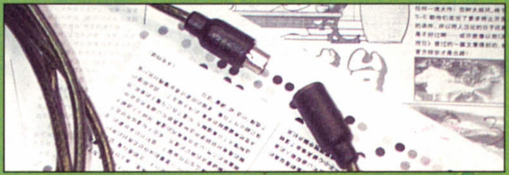
同轴松脱装置有什么作用

短笛第一次见到这个地方的时候也确实小迷惑了一把，之后翻了一下官方资料才得以解惑。看来对此有不解的玩家还是很多的嘛，来来来，咱们一起认识一下这个“连接部分”是个什么玩意——Xbox 手柄连线上的那个连接部分叫“同轴松脱装置”，这个装置的作用主要是现在的年轻人大多都属于性情奔放类，所以在游戏的过程中经常会出现一时忘形用力扯手柄或者一个不小心绊到手柄线，之后的结果按照常理来判断的话不是手柄与主机之间出现带电拔插（注）就是连同主机一起受牵连，而这个同轴松脱装置的作用就在这种“一不小心”的情况下发挥作用：在突然受力的情况下会分离手柄端于主机连接端，避免 Xbox 移位甚至坠落地面造成损坏。很贴心的设置哦~

注　带电拔插：这是玩 TV 游戏的常识，当主机处于通电运行的情况下拔出或者接入手柄、视频线、或者其他相关设备便属是带电拔插的行为。此行为容易损坏设备的接插口，或者因为突然的电路接入/断出而导致整个主机短路甚至烧毁主板，所以切忌带电拔插>



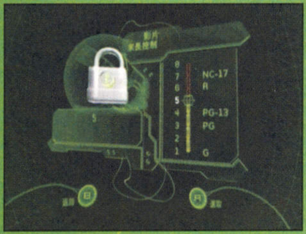
➡这就是“同轴松脱装置”



DVD 分级设置密码

所谓 DVD 分级设置是指 DVD 影片本身所设置的分级制度，针对不同年龄的人只可观看相应分级的影片。Xbox 上的系统默认是 5 级。如果忘记了儿童锁，可以用以下按键顺序解锁：

X ↓ Y ↓ L ↓ X



播放 CD 快捷操作

小技巧

A 选择歌曲　B 返回、取消

黑键 停止　白键 暂停

Y ➡ X（➡ Y）全屏效果

L 上一首歌曲　R 下一首歌曲

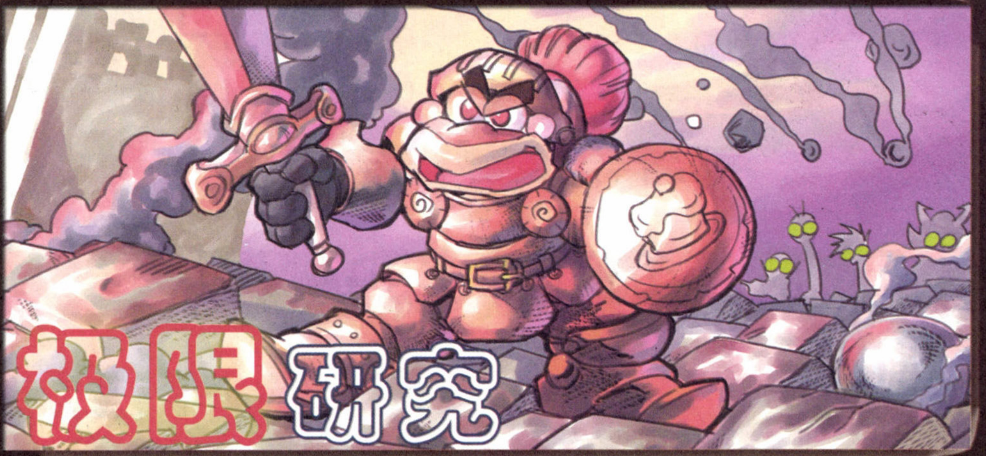
可播放 PC 用格式音乐文件

一般来说是不可以直接播放的，不过如果将这些 PC 用格式的音乐转换成普通 CD 格式的音乐后刻录到 CD 盘上，再通过 Xbox 菜单里面的选项复制到硬盘去，也可以达到实用 Xbox 播放音乐的目的。

如果是安装过 Evolution-X 操作系统的机器的话，在 Evolution-X 系统里面安装一个 XBMP 软件，也能够播放 PC 格式的音乐文件。但不是全部支持，例如 RM、QuickTime 格式就属于不支持范围。

他们是传说中的王者。是不败的神话。

隐藏 BOSS 作为 RPG 游戏中对玩家最大的考验，往往因为其恐怖的实力而成为众多玩者的恶梦。大部分的隐藏 BOSS 都是强大到令最终 BOSS 望尘莫及的怪物，虽然因游戏难度不同，挑战他们也有难有易，但下面我们要认识的，是这些怪物中的佼佼者，被 RPG 界公认的王者。



RPG 游戏隐藏 BOSS 大检阅

瞬杀之噩梦 オメガ（欧米加）

形象 3D 化的欧米加

出现游戏：FF5（最终幻想 5）
所处年代：1992 年
游戏主机：SFC
HP：★★★ 攻击力：★★★★ 瞬杀实力：★★★★ 防御力：★★★ 卑劣程度：★★★★ 击倒难度：★★★★

名头不如萨菲罗斯等人气 BOSS 响亮，但却是从 SFC 时代过来的老玩家噩梦所在！拥有整个 FF 系列里所有角色里最快的行动速度，在采取半即时 ATB 行动方式的 FF 世界中这无疑是最致命的！具体到 FF5 里，欧米加的速度是本方角色的 4-5 倍，而每次普通攻击都可以扣去至少一个角色 1/3HP，配合诸如同伴消去、单体石化、即死、按百分比扣血等等攻击特技，玩家可能在一瞬间就被灭杀！加上它的属性为雷属性以外全部属性吸收，而且受到攻击后必定反击，绝对是整个 FF 系列中最强的隐藏 BOSS！在 FF 系列难度日益减小的现实下，欧米加极可能成为最后的挑战！

顺带一提，在 FF8、FF10 和 GBA 版 FF1 中欧米加也作为隐藏 BOSS 登场过，但最令玩家印象深刻的，还是 FF5 时的恶梦吧！

FF1GBA 版中的欧米加

FF8 中的欧米加

FF10 中的欧米加

绝望的七重奏 七英雄

七英雄合体瞬间

合体后的七英雄

出现游戏：浪漫沙加 2（ロマンシングサガ2）
所处年代：1993 年
游戏主机：SFC
HP：★★★★ 攻击力：★★★★ 瞬杀实力：★★★ 防御力：★★★ 卑劣程度：★★★★★ 击倒难度：★★★

在 1993 年的游戏中拥有上万 HP 的 BOSS 并不多见，七英雄就是一个。该 BOSS 的本体由 7 人组成，故此拥有 RPG 史上每回合最多的攻击次数：7 次！技能则包括全体数百 HP 伤害（己方最大 HP999）、单体即死、吸血……当七英雄现出真正实力的时候，恐怕玩家的感觉只有“无力”可以形容，若没有邪道打法己方的胜算可以说几乎为零！

エメラルドウェポン(绿宝石兵器)

7777 必杀攻击发动

无双之红绿宝石

出现游戏:FF7 国际版(最终幻想 7 国际版)
所处年代:1997 年
游戏主机:PS
HP:★★★★★ 攻击力:★★★ 瞬杀实力:★★★ 防御力:★★★ 卑劣程度:★★★★ 击倒难度:★★★★

FF7 国际版新追加的强力 BOSS,拥有"伤害值=角色装备魔石数×1111"的全体攻击特技，己方若装备 9 个魔石以上就会被直接全灭!另外绿宝石高达百万的 HP 和缓慢的行动形式使得战斗时间极长，而在水下作战的这 20 分钟时间限制就变成了一场倒计时的死刑!

ルビ▮ウェポン(红宝石兵器)

出现游戏:FF7 国际版(最终幻想 7 国际版)
所处年代:1997 年
游戏主机:PS
HP:★★★★ 攻击力:★★★★ 瞬杀实力:★★★★ 防御力:★★★★ 卑劣程度:★★★★★ 击倒难度:★★★★★

FF7 国际版中追加的最强 BOSS,其可怕程度甚至超过绿宝石兵器。首先它的防御力高得离谱,普通的攻击只能造成不到平时 1/10 的伤害,同时有 80 万 HP 作为后盾,使得它成为玩家面前坚不可摧的堡垒,除了最强召唤兽圆桌骑士外几乎无技可施。在战斗开始时完全处于无敌状态,只有等它用强制抹除同伴的技能将玩家角色踢得只剩一人时战斗才正式开始。此时仅剩的角色除了要面对本体强力的攻击之外还要应付背后两条触手,也就是始终处于被夹击状态,而本体和触手的攻击包括 "MP 吸收"、"HP 扣除 60%"、"连续 4 次无属性魔法"、"异常状态附加"等,即使能瞬杀最终 BOSS 的玩家在它手下也难以走过三分钟!

神さま(神)

创世神的考验

RPG 游戏史上面目最慈祥的隐藏 BOSS，相信当初任何第一次玩到这里玩家都以为能从神那里能够获得什么奖励——却未料到迎来的是一场恶战。

DQ7 世界中"世界的创造兼唯一神",是游戏中少有作为隐藏 BOSS 的造物主(另一个是女神转生系列中的 YHVH,即上帝耶和华),HP 为 12400,而己方人员即使 LV60 也只有 500 多的 HP; 攻击特技基本以几招固定伤害在 200 多的全体攻击和全员睡眠的特技为主,关键在每回合的行动次数会变化,最少一次,最高五次,出现五次行动的结局就只有一个:全员全灭!

慈祥的老大爷……汗

出现游戏:DQ7(勇者斗恶龙 7)
所处年代:2000 年
游戏主机:PS
HP:★★★★ 攻击力:★★★ 瞬杀实力:★★ 防御力:★★ 卑劣程度:★★ 击倒难度:★★★

ダイアモンドドレイク(钻石龙)

钻石龙

与

钻石骑士

绝望的钻石

巫术系列中升级一向很慢，一个战士升到 LV200 的时候大概要 6000 万经验值(战士职业是游戏中升级最快的职业)——但是要击破钻石龙,需要全员的 LV 至少平均在 400 以上。而游戏中一个敌人最高经验值只有 40 万,还要全员平分!所以当玩家面对这条龙的时候,只能浮现出"绝望"的心情!

出现游戏:巫术 DIMGUIL
所处年代:2000 年
游戏主机:PS
HP:★★★★★ 攻击力:★★★★★ 瞬杀实力:★★★★★ 防御力:★★★★★ 卑劣程度:★★★★★ 击倒难度:★★★★★

要挑战钻石龙需要突破前方的三个钻石骑士 (平均 HP30000),钻石骑士普通攻击伤害大约为 900(LV200 的战士 HP 也只有 3000),附带各种特殊效果,防御力仅次于钻石龙!

至于钻石龙本身,普通攻击对 AC-20(AC 为防御力,数字越低则防御力越高)的战士大约能造成 1300 左右的伤害,附带包括即死、麻痹、石化、发狂、气绝、等级吸收(降低被攻击者 16 级)等状态攻击,即使是平均 LV200 的队伍也可能在瞬间全灭!防御力仅比系统的上限值少 7 点,LV180 以下无法对其造成任何伤害;魔法回避率为 90%,最强的攻击魔法也只能扣除几十 HP 的伤害,而钻石龙的 HP 是 32000!

最后,由于所有一击必杀特殊效果和魔法对钻石骑士和钻石龙无效,所以只能用物理攻击,但是在这样的敌人面前下己方能坚持几回合似乎才是最大的问题……

RPG游戏最强隐藏BOSS

——人修罗极限攻略法

文:666
责编:牛蛙

就在玩家们还在为过去那个主机时代的强敌们绞尽脑汁，并抱怨次世代上的 BOSS 都没有挑战性时，PS2 上一个 BOSS 横空出世。虽然没有天文数字的 HP 也没有夸张的攻击力，且玩家遇到他已经是在二周目，但几乎所有人依然会在初次交战即被一回合瞬杀！这就是 PS2 上最强的 RPG 隐藏 BOSS——《数码恶魔传说》中的人修罗！

人修罗简介

真·女神转生III

ATLUS 另一知名游戏《真女神转生 3》的主角，原本是一个普通的中学生，新旧世界交替之际被大魔王路西法选中，变成了半人半魔的特异体。虽然并非出自本意，但人修罗只能抛弃人类的身份，成为神魔大战中恶魔侧的先锋。"人修罗"的名字意味着神的敌人，恶魔中的恶魔。留有一半人身的他保有人类的情感和理念，徘徊在人与魔的夹缝中。虽然无数个宇宙可以有无数个人修罗，但是能参加神魔大战的只有完全抛弃人类身份的那一个。

出现游戏:数码恶魔传说
所处年代:2004 年
游戏主机:PS2
HP:★★★★ 攻击力:★★★★ 防御力:★★★★★ 瞬杀实力:★★★★★ 卑劣程度:★★★★★ 击倒难度:★★★★★

当游戏 2 周目进行到卡鲁玛教会最上层将阿南塔打败，save 后回到アナハタ，从石像的陷阱掉落到 B1F 的毒气地带，在中央最北的小房中就会与人修罗相遇。

人修罗的普通攻击以全体攻击为主，如果己方人员不装备对物理攻击强的特技，人修罗的一次物理攻击即可对全员造成 300HP 左右的伤害（玩家 HP 上限 999），而且会心一击的机率极高（会心时攻击力为平时的 1.5 倍）！加上仲魔们的配合攻击，一轮下来即使不被全灭，玩家的 HP 也会所剩无几。此外他的防御力极高，攻击力最高的单体万能魔法在附加攻击力×2 的特技后也只能打掉 700HP（人修罗 HP 为 18000），而且万能属性以外的攻击全部无效！另外他所携带的仲魔除了自身的强大外还有自爆回复全员 HP、MP 的魔法，最后还有令所有人无技可施的超强必杀"地母の晚餐"——效果为全员万能属性特大伤害，防御不能，攻击力 7000 以上！

人修罗愉快的仲魔们

仲魔们的共同特征

★仲魔的行动力都是 1。
★人修罗会一直保持着 2 体仲魔召唤的状态。
★全部仲魔的属性为全状态异常无效。
★都会用全回复魔法(メディアラハン)。
★我方一旦处于能力上升状态或敌方处于能力下降状态，仲魔就会第一时间将此状态消除。
★仲魔们都会使用自爆回复（リカームドラ），此魔法只消耗 1HP，牺牲自己来回复全体的 HP 和 MP。对于持久战中的玩家来说，人修罗的 HP 被回复无疑是最大的恶梦！

▲一升一降的完美配合▲

1 号仲魔：帅帅的幻魔库夫林（クーフーリン）

凯尔特神话中半人半神的英雄，光之神路克的儿子，7 岁的时候即徒手杀死猛犬。通过影之国女王斯卡哈的考验，学到了精湛的武艺、兵法，并获得魔枪凯尔波鲁克（ゲイボルグ）。成年后组建了著名的"赤枝骑士团"，活跃在前线保卫自己的祖国。他的一生非常不幸，在不知情的情况下，为了履行职责杀死了自己的唯一的儿子。拒绝了女神莫里安的求爱而被诅咒。最后为了维护自己的誓约陷入两难的境地，被敌人的奸计害死。临死之际他把自己绑在石柱上，眼望自己的祖国站着死去。

◀库夫林与其师斯卡哈

女神系列一直以手持长枪的帅哥形象出现，人气最高的恶魔之一。

HP:3000　MP:3000
特技:默示录、樱花闪乱、脑天割、ギロチンクロウ、デモンレイヴ、挑发

主要行动方式:

库夫林的个人特技几乎都是物理特技，并擅长降低玩家防御力和恢复本方防御力。当我方未及时恢复自己的防御力时，玩家就将面临库夫林的疯狂物理特技进攻！

2号仲魔：胖胖的邪鬼基里麦卡拉（ギリメカラ）：

佛敌玛拉所乘的黑色巨象，多次袭击斯里兰卡，斯里兰卡的佛教与印度教斗争的产物。

女神系列中一向以独眼巨象的姿态出现，拥有极恶的物理反射相性恶魔之一。

HP：3500　MP：3500
特技：マハムドオン、デモンレイヴ、ランダマイザ

主要行动方式：

擅长全体咒杀（マハムドオン）魔法（命中后即死），即使再强的角色也可能被一击必杀！加上所有物理攻击对其完全无效还会被反弹，玩家本就不多的MP更是受到严峻的挑战！

3号仲魔：嫩嫩的妖精皮克西（ピクシー）

来自英国民间传说中身着绿色衣服的小精灵，本性善良，喜欢恶作剧。本性善良，对于有恩于自己的人必定会报答。

女神系列中每作都出现的可爱仲魔，往往是玩家在游戏中收得的第一个同伴。

HP：1700　MP：1700
特技：ドルミナー、メギドラオン、色即是空、マハジオダイン、ディアラマ

主要行动方式：

皮克西本身的主要攻击方式是万能魔法（メギドラオン），虽然没什么威胁但会使MP本来就比较少的皮克西MP消耗加速，这无疑是加快了她使用自爆回复的速度……而最令玩家头痛的是她在登场后往往第一时间使用催眠（ドルミナー）魔法，之后出现的就必定是人修罗毁灭一切的"地母の晚餐"！

▲第一次危机时刻

4号仲魔：呆呆的国津神荒波吐（アラハバキ）

荒波吐神，日本土著信仰的主神，外形像一个陶偶。在二战以后公开的《东日流外三郡志》中提到其为对全日本影响深远的神明，其形象也多次在动漫中出现（如手冢治虫的三眼神童）。

女神系列中也一向以此憨厚的土偶形象出现，当然——不能以外表判断其实力……

HP：3500　MP：3500
特技：冥界の门、终わる世界、ロストワード、カースエピタフ、ランダマイザ

主要行动方式：

荒波吐的特技以攻击型为主，特技的前5招会随机选择一种使用，其中冥界的门会将玩家角色石化，若此时再受到物理攻击即被一击死！另外终わる世界和全能力下降（ランダマイザ）魔法也让玩家防不胜防。

5号仲魔：美美的妖精提塔尼亚（ティターニア）

莎士比亚笔下《仲夏夜之梦》中出现的妖精女王，妖精王奥贝隆之妻，沐浴着月光的森林支配者。

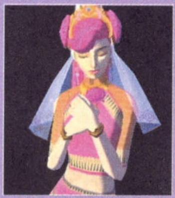
女神系列中以身穿绿色长裙的美貌女性姿态出现，人气最高女性恶魔之一。

HP：2000　MP：2000
特技：マハラギダイン、マハブフダイン、マハジオダイン、マハザンダイン、スクンダ、ラクンダ

主要行动方式：

提塔尼亚擅长令玩家角色素早和防御力下降，方便让其他敌人放手进攻，而且习惯针对己方弱点属性行动以增加人修罗的攻击次数。另外全体强力攻击性魔法也是她拿手的本领！

6号仲魔：PP的地母神帕尔巴蒂（パールヴァデイ）



印度神话三主神之一湿婆的神妃，被称为"山之女"。湿婆的妻子中外表最美丽、性格最温和的一个。

著名的漫画《3×3只眼》中作为女主角登场，在女神系列中以持花的成熟女性姿态出现，也是人气最高女性恶魔之一。

HP：1900　MP：1900
特技：マハンマオン、マハラギダイン、タルカジャ、スクカジャ、マカカジャ、ドルミナー

主要行动方式：

跟皮克西一样，她上场多半会使用一次催眠，然后又将是可怕的"地母の晚餐"。因为帕尔巴蒂出场时战斗很可能已经僵持了半小时以上，这时被灭无疑是对玩家致命的打击！（图rlx40）她擅长各种能力上升系特技，有帕尔巴蒂辅助的人修罗会变得犹如斗神一般勇猛！最后，她的全体破魔（マハンマオン，效果为全员当前HP减少75%）魔法配合人修罗的强力攻击能轻易将任何玩家秒杀！

◀第二次危机时刻

人修罗

浏览过了手下小弟，接着让我们再看看老板人修罗的本事……

人修罗	
HP：18000	MP：18000
特技：	
ジャベリンレイン	敌全体物理属性大损伤+魔封状态
ゼロスビート	敌全体物理属性大损伤+麻痹状态
ヒートウエーブ	敌全体物理属性大损伤
地母の晚餐	敌全体万能属性超特大损伤
メディアラハン	己方全体HP全回复
召唤	召唤仲魔一体
人修罗的相性为万能属性以外攻击全无效，铳击强，而且每回合有两个行动力。	

主要行动方式：

条件	人修罗行动	备注
己方装备或使用任何一种无效、吸收和反射特技	只使用地母の晚餐攻击己方	这种情况下己方绝对不可能有丝毫胜算，初次挑战人修罗的玩家往往因为不知道这点而连续N次扑街……
人修罗方总人数不足3人	进行仲魔召唤	仲魔的召唤顺序为：库夫林→基里麦卡拉→皮克西→荒波吐→提塔尼亚→帕尔巴蒂→库夫林……如此一直循环
皮克西或帕尔巴蒂登场时使用催眠魔法后	使用一次地母の晚餐	除第一种情况外只有这个时候人修罗才会使用地母の晚餐，即是说每轮6个仲魔召唤过程中会用两次
人修罗HP减少到50%年左	使用全回复魔法回复HP	不管是人修罗还是仲魔都会使用全回复魔法，但是整次战斗中只会使用一次，用过之后便不会再次使用
以上条件都不满足时	使用三种全体物理特技或者普通攻击	此为普通情况下人修罗的行动，三招全体物理特技会心率极高，且有两招附带麻痹和魔封状态。

◀人修罗强力必杀技▶

分析：

1、人修罗最强的招式就是地母の晚餐，即使我方数值全满也要被打7000以上，而己方最大HP仅为999，中招必死。而应对方法有以下两种：

——装备睡眠回避(アボイドスリーパ)特技，装备此特技后只要进入睡眠状态即可避开地母の晚餐的攻击。(所谓的梦游躲避大法？汗……)

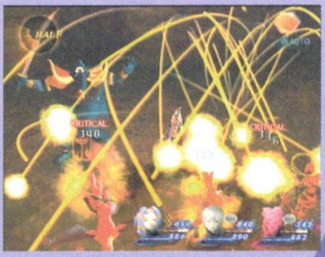
——装备死亡取消(デスキャンセラ)特技，装备此特技即使被地母の晚餐击中也还有一次机会可以不死，而是变为剩余1HP的人类形态。

由上文看出对战人修罗时唯一可钻的空子就是睡眠回避特技，而我方5人中的席罗(シエロ)因为弱点是状态异常，故更容易中催眠魔法的睡眠效果，成为战斗中必备角色。

2、人修罗的HP高达18000，而且防御力很高，各种能力的上升下降魔法使用了也会马上被仲魔打消，持久战绝对不可避免！除非是被秒杀！

3、人修罗的相性为万能属性以外全无效，铳击强，所以攻击手段只能是几个万能属性的魔法以及物理路线的万能属性技能。铳击虽然也有效，但需要角色变回人类形态——而要以人类状态与人修罗交锋是没有任何胜出可能的！

4、人修罗的物理特技拥有极高的必杀率，弥补了普通攻击力不高的缺点(……)，加上仲魔们的配合，构成了一个完美的攻防体系。



▲人修罗的攻击拥有极高的必杀率

看过上面对人修罗及其仲魔的介绍后，大家就可以了解人修罗及其仲魔是怎样组合成这样一个完美的攻防体系了，而且这个攻防体系在一般情况下是几乎不可打破的，那么到底有没有方法战胜人修罗呢，请各位读者继续往下看……

人修罗常规攻略法

战前准备

1、战斗成员的选择：前面已经提到过，席罗因为弱点是状态异常而更容易中睡眠，在人修罗常规战法中是必备人选，主角萨夫(サーフ)因为魔力很容易能到99，所以是绝对的主攻手。如果要加其他人的魔力的话，可以在卡尔玛教会3000m以上靠打霍鲁斯(ホルス)获得提升魔力的道具。最后一人主要是负责回复工作，魔力要求不大，随意选择一人即可。

2、人物能力要求：要想承受住人修罗与其仲魔的强力攻击，体力和HP当然是越高越好，可以通过打荒波吐和基里麦卡拉来获得提升HP的道具。速度和运气可以不作特别要求，因为这些能力虽然能提高对各种攻击的回避率，但同时也会增加对催眠魔法的回避率。至于力，如果不是特别喜欢使用终わる世界，就可以无视了。

因为有两个仲魔登场会引至催眠+地母の晚餐的无敌连续技，所以应避免过早消灭仲魔以免人修罗召唤仲魔的频率过快。因为人修罗的仲魔们在登场前30回合之内基本不使用自爆回复，而战斗的主导思想就是在前20回合注意回复的同时，不断用万能属性单体魔法攻击人修罗一人，20回合后再开始攻击敌方全体，争取在30回合左右将两个仲魔干掉。之后人修罗又会召唤出两个仲魔，而我方的行动方针也是如此重复。精神力气合+太极光轮组合大概5、6回合就能干掉两个仲魔，留足10回合是为了防止发生全体封魔之类的事件。

◀用物理气合+终わる世界攻击也能起到很好的效果。

在6个仲魔召唤的一个轮回中，催眠+地母の晚餐分别在皮克西和帕尔巴蒂登场的时候都可能出现。在最开始的库夫林+基里麦卡拉时，一般都是将这2体同时击破。然后到了人修罗的行动回合，因为没有了两个仲魔，他肯定会用剩下的2点行动力召唤皮克西(或帕尔巴蒂)，而皮克西会用剩下的一点行动值使用催眠魔法，这样就会出现以下三种情况：

A.如果席罗被催眠，因为席罗对异常状态是弱点，故敌人行动点还会剩下半点。这样人修罗马上就会使出地母の晚餐，而装备了睡眠回避的席罗不会被伤害。等到席罗醒来之后马上使用自爆复活另外两人就可以继续作战。

B.如果我方全体都没能被催眠，将切换到我方行动。这时需要做的就是将装备了死亡取消(デスキャ

▲面对"晚餐"己方两人睡眠，安全。

▼皮克西发动全体万能魔法

技能准备

在特技的装备方面，因为每人只有 8 个特技栏，除了一些必备的特技，其余特技的装备并没有定式，玩家可以按实际情况自行调整。

技能名	效果	装备者
アボイドスリ−パ	睡眠后 100%回避所有攻击，地母の晚餐就只能靠此特技回避	全员必备
メシアライザ−	全体 HP 回复+状态异常回复，战斗中最重要的回复手段	至少 2 人装备
リカ−ムドラ	使用者战斗不能，另外两人全回复	席罗与不出战的 2 个同伴必装
物理ストロンガ	装备者收到物理伤害减少，可以大幅减少人修罗攻击造成的伤害	全员必备
咒杀ストロンガ	降低咒杀属性攻击的命中率，可以一定程度上防御咒杀和石化	建议全员装备
破魔ストロンガ	降低破魔属性攻击的伤害和命中率，只是用来防御帕尔巴蒂的全体破魔	视情况而定，非必要
火炎ストロンガ	打消萨夫对火炎属性的弱点	萨夫装备即可，非必要
会心キャンセラ	降低敌人攻击的会心机率，效果不会特别明显(人修罗的会心机率太高了-_-)	能装则装，非必要
デスキャンセラ	战斗中有一次机会可以不死而变为剩余 1HP 的人类形态	不出战的 2 人必装，其他可视情况而定
デクンダ	打消己方能力下降效果	必须有 1 人装备
デカジヤ	打消敌方能力上升效果	必须有 1 人装备
ロストワ−ド	单体万能属性伤害，唯一一个单体的万能攻击技能	主攻手必备
太极光轮	攻击力最高的全体万能属性魔法	主攻手必备
マインドチャ−ジ	精神力气合，下次使用魔法攻击时伤害上升为 2.4 倍左右	主攻手必备
终わる世界	物理最强特技，全体万能属性攻击+防御力下降	有 1 人装备即可
ランダマイザ	敌全能力下降效果，看准机会可以一用	1 人装备即可

道具方面一定要有可以无限使用的复活道具ランチアオ−プ，这样可以空出装备复活魔法的特技栏来装备其他特技；另外还要准备大量消除魔封状态的道具以及各种 HP、MP 回复道具。

ンセラ)特技的角色提上来，剩下的人则使用全能力下降魔法(ランダマイザ)；到了人修罗的回合，因为他现在只有一个仲魔，故行动值只有 3 点，敌方行动顺序一般如下：人修罗用地母の晚餐，装备死亡取消的人会活下来，而仲魔则会使用下降打消魔法(如果本方没有使用能力下降魔法，那仲魔此时就会对只剩 1HP 的那个角色发动攻击)，随后人修罗将会使用最后一点行动值进行仲魔召唤。之后轮到我方的回合就马上救人吧。

C.最倒霉的情况也是最常出现的情况，被催眠的不是席罗而是其他人。而等到下回合人修罗用地母の晚餐时睡觉的人刚好苏醒……请读档重来。

如果在催眠后己方没有一个人中睡眠状态，还可以有另外两种对应方法。

1、如果此时基里麦卡拉还在场上的话，可以用物理特技的“昏睡ステップ”或者变回人型用装备麻醉弹的铳攻击它，因为对方相性为物理·铳击反射，攻击被反射后攻击者就有一定机率睡眠(只是“一定”机率)，但是留它在场上可能招致它的全体即死攻击。

2、对己方角色使用带副作用的回复道具，使用道具的角色会随机中某种异常状态，如果运气好的话，也可以中睡眠状态……

总体来说，要想打赢人修罗除了需要技能的合体搭配以外，还需要有很高的运气。虽然读者们看了上文对人修罗的强度可能还是没有太多认识，甚至还会认为只要每次“晚餐”前有人中睡眠状态不就行了么，但只要想想最常见的情况是鏖战了 1 个小时之后，却因“晚餐”前无人睡眠而全灭，恐怕对玩家的自信是个摧毁性的打击。基本上玩家挑战人修罗 10 次能获胜一次就算是运气很不错的了……

那么，到底有没有更高胜率的打法呢？到底有没有能尽情虐待人修罗以解气的打法呢？请大家继续往下看……

人修罗虐待计划

理论……

在整个对人修罗战斗中，最打击玩家信心的当属自爆回复魔法，稍有不慎，就会使得前功尽弃。往往在经过 1 个小时的苦战将人修罗的 HP 减到还剩 3、4 千的时候，仲魔一个自爆回复，人修罗的 HP 又回复到 18000(以编辑的感觉就像是写了两万字没存档，电脑却突然死机)……到底有没有方法可以避免自爆回复的使用呢？如果按照普通 RPG 的思路可以有以下两种方式：

1、耗光仲魔的 MP 来避免。虽然自爆回复属于魔法，但是却是消耗 1 点 HP 而不是 MP(唯一消耗 HP 的魔法，ATLUS 想得真是周到……)，不可行。

2、将仲魔全部封魔使其不能用魔法。非常遗憾，人修罗的仲魔全部都是异常状态无效，魔封状态当然也是无效的，不可行。

但是在笔者的强烈怨念之下终于发现了正确的方法——既然自爆回复一旦满足发动条件就一定能发动，那有什么方法能使得的发动条件不满足呢？答案在于仲魔行动的优先级别。

使用特技	行动条件	优先行动级别
催眠(ドルミナ−)	皮克西和帕尔巴蒂被召唤出来的第一回合	1 级
全回复魔法(メディアラハン)	人修罗 HP 减少到 50%左右	2 级
下降或上升打消(デクンダ或デカジヤ)	敌处于能力下降状态或己方处于能力上升状态时	3 级
自爆回复(リカ−ムドラ)	仲魔行动次数达到 30 回合或 MP 不足时	4 级
各仲魔普通特技	不满足以上四种条件时	5 级

由上表可以看出其实自爆回复的优先行动级别要低于 3 种行动，而这三种行动中的下降或上升打消魔法是可以由己方控制的。所以——没错，突破口就是这第 3 级的优先行动！

理论上，只要己方反复使用能力升降系魔法，迫使仲魔使用下降或上升打消魔法，就能完全阻止自爆回复的发动。但实际行动并没这么简单，因为在敌方的行动回合中，很可能人修罗的攻击出现会心一击导致敌方的行动点大量节省，在用完下降和上升打消魔法后，还有足够的行动点使用自爆回复。

要使作战成功，我们的突破口在妖精皮克西身上。皮克西的 MP 只有全部仲魔中最少的 1700(真“少”啊)，而她最喜欢用的特技中最耗 MP 的全体万能(メギドラオン MP 消耗 60)魔法，MP 只够用 28 次，如果能成功地让她一回合发动两次，那么不用十几回合，她的 MP 就会耗光。大家可能会有疑问：MP 耗光不就意味着自爆回复的来临吗？但别忘记了打消魔法优先级别高于自爆魔法，如自爆回复发动的时候也满足下降打消魔法的发动条件，皮克西会发动的是下降打消魔法而不是自爆，然后在画面上显示 MP 残存量不足的提示，但敌方全体的能力下降效果并没有被打消，所以皮克西仍然会不断使用此魔法……

▲皮克西 MP 不足！机会来了。

实战~

现在我们开始做挑战人修罗的战前准备。物理ストロンガ、咒杀ストロンガ特技是必须的，而会心キャンセラ也一定要给每人都装上。利用极限战法我们只要担心催眠+地母的晚餐出现一次，就是皮克西初登场的那次，但这只是发生在战斗开始几分钟的时候，即使被全灭，也不会有1小时后被全灭的打击大。战前准备还有一个跟常规打法不同的地方，就是强调我方三人的速度和运气。这里用表格的方式来给大家说明：

战斗回合数	己方行动	敌方行动	结果
第1-6回合	全力攻击，用精神力气合+太极光轮或者物理气合+終わる世界进行攻击	无视，己方注意回复和下降能力打消即可	在战斗开始不久即迅速将库夫林和基里麦卡拉击破
第7-2X回合	躲过地母的晚餐攻击后，不攻击敌人，专心回复即可	皮克西不断使用全体万能魔法攻击，人修罗和荒波吐随意	以保证己方人员安全的情况下迅速消耗皮克西的MP
第2X回合 -皮克西MP耗尽	随时注意皮克西的MP残存值，适时的使用能力升降魔法	皮克西因用万能魔法殆尽MP，荒波吐和人修罗行动无视	皮克西MP耗尽
皮克西MP耗尽后	不断使用敌全能下降和己方素早上升魔法	皮克西不断使用下降打消魔法（因MP不足而无效），荒波吐不断使用上升打消魔法	敌方无法打消能力下降魔法，人修罗命中率大幅度下降
皮克西MP耗尽后300回合左右	不断使用能力上升魔法	皮克西不断使用下降打消魔法(无效)，荒波吐因使用上升打消魔法而耗尽MP，人修罗攻击无力化	皮克西和荒波吐两者MP全部消耗殆尽
皮克西和荒波吐MP全部耗尽	用能力上升魔法将己方全能力提升到最高	任何行动已经全无威胁	此时想怎么蹂躏人修罗都是玩家自己的事了，只要别把两个仲魔击破即可

整个过程中最关键的一点是务必要时刻记录着皮克西的MP现时值。在其MP耗尽时，我方3人用2次全能力下降和1次素早上升魔法。到了敌方回合，皮克西会发动下降打消魔法但显示MP不足，而荒波吐则会跟着使用上升打消对仅用了一次的素早上升进行打消。这样下来，已经作用在敌方全体身上能力下降效果再也不会被消除了……

在4次全能力下降的影响下，人修罗的攻击力、命中率都大幅度降低。

▲经过300多回合，终于…

再轮到我方回合时，我方除了回复就是不停使用素早上升魔法。这样在敌人回合的人修罗首攻中，他将很难同时命中我方3人，行动点会因为攻击被回避而减去2点。皮克西和荒波吐使用下降和上升打消即会消耗，这样的情况基本上会一直持续下去……接下来就是要消耗荒波吐的3500MP了。有人可能会有疑问，为什么不干掉荒波吐，让提塔尼亚出场呢？很简单，因为荒波吐速度较低，其行动永远在皮克西之后，但如果是美女提塔尼亚，是她先行动还是皮克西先行动就不一定了，这样反而会打乱我们的战略安排。

下面我们来看看这样的完美计划，在什么情况下会被打破：

敌方行动	剩余行动值
人修罗的攻击全中，并且其中有必杀	3.5
皮克西的下降打消失败	3
荒波吐的上升打消	2
人修罗的攻击全中，并且其中有必杀	1.5
皮克西的下降打消失败	1
荒波吐的上升打消	0

只有达成上述情况才会被打消4次全能力下降的效果，而且条件必须是人修罗的两次攻击全部命中，且都伴有必杀。在敌方全能力下降4次，本方素早上升2-3次的情况下，人修罗的攻击想要全部命中且伴有必杀，机率可以说是微乎其微。在大约僵持了300回合左右之后，荒波吐的MP就会因为使用上升打消而被耗尽……如此一来，敌方的两个仲魔会因为MP不足而不停地浪费着自己的行动力。

至于人修罗自己，在能力升降系魔法都用满的情况下，他每次只能打玩家20-30点的HP，而且还是很难才能命中一次……至此便可以尽情地蹂躏人修罗，你喜欢打多久就是多久，完全不用再担心什么自爆回复什么地母的晚餐了！

▲对人修罗的最后一击！

另外经朋友提醒，其实在耗荒波吐MP的阶段，就已经有足够时间KO人修罗了。因为在4次全能力下降魔法的辅助下，少用一次素早上升而转为攻击人修罗，也不会带来多大的危险，可能是因为我一心只想鱼肉人修罗而忘了这点吧……

极限研究栏目算上这期已经是第三期了，在这里牛蛙要感谢各位支持这个栏目的读者们。接下来，抽空在这里回答读者们关于极限研究栏目的几个问题。

读者：为什么没有RPG游戏的研究呢？

牛蛙：栏目才开张两期呢，肯定不会涉及到很多类型的游戏啦，本期的研究文章就是关于RPG游戏的，各位看完之后有何感想呢？

读者：为什么每次都只有一个游戏的研究呢？

牛蛙：嗯，这点嘛……既然叫做极限研究，那肯定和普通的资料累积性的研究不同了，篇幅方面肯定要比较多比较详细，这样才能把“极限”二字的意义表现出来。

读者：“金手指”也是属于极限研究栏目吗？

牛蛙：当然啦，毕竟金手指也算是另类的“极限”嘛。

读者：为什么金手指中登的几乎全是Game Shark2 v3格式的码？

牛蛙：为了保证金手指码的正确性，登出来之前都是要经过测试的，而编辑部里使用金手指的就是Game Shark2 v3，所以一般登出来的码也都是这个格式的。由于金手指每期一页的篇幅不可能把一个月所有的游戏金手指都刊登出来，如果各位玩家有单独的需求可以来信或发电子邮件向牛蛙询问。

牛蛙的电子邮件地址：renchao@cbigroup.com

读者们如果对极限研究栏目有什么意见或建议也可以发邮件告诉牛蛙，毕竟这个栏目还是要靠大家的支持才能越做越好的。

金手指

妖精战士

GS2 V3
必须码
F4D0942A B674459E
金钱变动后最大
2417B66A 76ED516E

斯特拉诸神

GS2 V3
必须码
94C039EA 3EE64CD4
所持金最大
24037A86 DC25CE6A
升级后经验值为 100
24C111E8 9CE44519
SP 变化后经验值为 100
248511A8 98E45169
24C532AA 10475369
SP 变动后为 999
240119B8 98F4114B
升级后 HP 最大
241110B2 91F4114B
升级后 MP 最大
240119B8 9874114B
升级后全部参数最大
24001AB8 986411DB
全部道具 50 个
249192EC 3EE4456B

GTA 圣安德列斯

GS2 V3
必须码
94C11FA2 FC6A4304
金钱最大
244CC82E FAB30EE7
244CC82E FAB30ED7
体力不减
248180AE 3D36D4CB
24939888 351695D9
248190A8 B834D5F9
无警告等级
00DA500A 14B5D34C
00D01028 14B4D36C
车不会坏
24DAD64A 1675438C
24D09668 167443AC
无限弹药
249017C8 3074450D
249014C8 30F4452D
武器弹药数最大
2543DF86 FEE5C81E
炸弹数最大
2543DF86 FEE5C83E

光明之泪

GS2 V3
必须码
F4D0962A B674451E
战斗后经验值最大
24D081A8 96345118
军资金最大
24901568 14744548
全员 HP 最大
24D0B028 14744128
全员 SP 最大
24D0B328 14744138
全道具
44501528 1660D7D8
0CB03628 3674F518
全材料
44501628 16E0D758
0CB03628 3674F518
全卡片
44111609 16E0D748
0CB03628 3674F518
全人物能力技能点全满
14003F39 9E70851A
04003728 1E70C51A
14401F39 9E70851A
04401728 1E70C51A
14001F39 9E70851A
04001728 1E70C51A
14403F39 9E70871A
04403728 1E70C71A
14003F39 9E70871A
04003728 1E70C71A
14401F39 9E70871A
04401728 1E70C71A
14001F39 9E70871A
04001728 1E70C71A
14403F39 9E70951A
04403728 1E70D51A
14003F39 9E70951A
04003728 1E70D51A

龙使物语

GS2 V3
必须码
F490B42A B6F4459E
金钱最大
2490330A 3AF44752
2493312A 3EF447D2
买道具 99
24D03128 16745188
龙全能力 999
第 1 只
24D73788 647048EC
24D73788 647048DC
24D73788 647048FC
24D73588 6470484C
24D73588 6470486C
24D73588 6470485C
第 2 只
24D73588 64F048FC
24973688 6470484C
24973688 6470486C
24973688 6470485C
24973688 6470487C
24973688 647048CC

王牌空战5

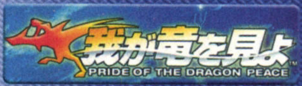
GS2 V3
必须码
F4D0126A B6B4478E
全机体
0450B329 16F04768
1410B268 16700518
4417B32C 92605308
04903628 3674C52C
4410B32C 926053E8
04903628 3674C52C
4450B168 12E04588
04B03628 3674E50C
金钱最大
24901068 36B4D708
飞弹不减(含特殊兵装)
24D0B4C8 307453CD
24D0B188 30F447ED
飞弹连射
24DAB6C8 B4D543DD
2498B4C8 B455436D
2490B3A8 B4D5570D
地形碰撞无视
2450B228 1C7D571E
24D1BA2C 99761F3E
245A8728 14F5C7DA
24519728 18FDC7FA
24519530 94E68F48
24D895BE 90D58769
24D19532 9CE68F58

妖精战士 世纪

斯特拉诸神

GTA 圣安德列斯

光明之泪



龙使物语

王牌空战5

文:A9TG/NE

圣诞夜惊魂

发售日:2004年10月21日 | 厂商:CAPCOM | 类型:AVG

亲爱的朋友,当你为了某个远大的目标,而要踏上征程,不得不远离故乡,离开身边的亲戚朋友,和深爱的恋人分隔两地。在你迈出离开家门的那一步的时候,当你在外苦苦拼搏的时刻,取得胜利的时候,当你失败痛苦的时候,你心中无时无刻都在萦绕的是什么?多半会是何时能够荣归故里吧?而当这一天真正到来的时候,曾经的荣辱,曾经的喜悦痛苦,统统会化作归程路上的无限动力,盼望着早日踏上故乡的土地,见到分别多时的亲人;曾经肝胆相照的朋友;相濡以沫的恋人眼看着愿望就要实现了。

然而,天不遂人愿……

画外音(咔咔!轰隆隆!)
夫:你看我说什么了,不可能一帆风顺的,看,出事了吧?
妻:可不是嘛,你怎么一猜一个准儿呢?应该请你去导演去。
夫:让我导怎么了,让我导我也……
妻:嘘,快看,男主角出场了。

I WILL BE BACK

我,作为这里的领袖,为了完成那个重大的任务,在全体人员面前发表了演说之后,离开了我的领地,告别了博士,告别了女友,去实现我的人生梦想了。当我完成使命,凯旋而归的时候,突然感到一阵不经意的心痛,难道家中出了什么状况?

夫:诶,我说,这男的怎么长的这样儿?脑袋圆圆的,身子就是根儿棍儿……
妻:人家这才叫苗条,再看看你……
夫:这叫营养不良,整个儿一个"细脖儿大头鬼"……

终于回到了我熟悉的故乡,不过这气氛怎么有点怪?头顶上大块大块的乌云低低的向下压来,四周围一个人影也看不到,我的朋友,我的邻居,还有博士,还有她……你们都到哪里去了,我回来了!你们的领袖JACK回来了!没有任何人回应,山谷中只能听到我的呼喊在不断回响着……我的世界到底出了什么事了!!

正当我疑惑的时候,离我不远的前方出现了几个陌生的身影,是几个黑皮肤的小个子,我想他们大概是新来的居民吧。正当我为终于有人出现而兴奋时,他们的眼睛里流露出凶狠的目光,并对我摆起了攻击的架势。

妻:唉……看了半天,原来是个武打片……白等了……
夫:别吵,就要打了。

幸亏我这一段外出还保留着当初离开前博士送给我的"武器",看,就是缠在我右臂上这一小团绿色的物质。你别看它像团果冻似的,这东西极具延展性,平常能够充当你的手臂;紧急时刻还能作为杀敌的武器。当初博士给我的时候,曾经说过,这玩艺儿还能升级,升级之后性能也会大幅度提升。不过相应的,升级需要的大量的金钱作后盾,目前来说还不现实……虽说还只是它的初级阶段,但是就对付眼前的敌人来说,还是绰绰有余的。想来,我的世界变成这样,一定和他们有关,先把他们打败再说。我这段外出,战斗能力可没有减弱,正好拿他们练练手。说时迟那时快,我脚下踩着舞蹈一般的纷繁步伐,手中挥舞着绿色的"果冻",一阵硝烟过后,就只有我站在那里了。

夫:嗯?烟在哪里?
画外音:烟!烟!赶紧放烟雾效果!!
夫:……
妻:哇!打的真帅!动作干净利落!
夫:你不是不爱看武打的么?
妻:能把舞蹈融到武打里真厉害,以前只见过舞台上有,没想到真有人这么打。
夫:嗯,你看他一伸手,那武器就像长矛一样直刺敌人,轮起来又变成斧子了,不知这特技是怎么做的,看着好有力度感。
妻:这下你过瘾了哈。
夫:可不,我最喜欢他闪躲这个动作,在敌从中闪来闪去,不时来个1800度转体。我说怎么找这么样的主角,原来这身材正适合这种武打场面。
妻:人长的瘦嘛,武器又苗条,这才叫匹配呢。嘿,你看 这个动作……

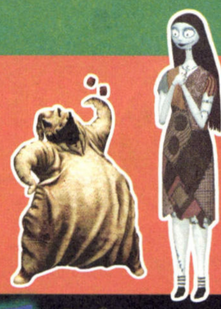
战斗过后,终于有个我熟悉的面孔出现了。他迈着四方步来到了我的面前,先是对我的归来作了一番长篇大论的欢迎,对于我的焦急神态似乎一点没看到?我不耐烦的打断了他的"演讲",要知道我现在最关心的是这里究竟怎么了?我离开的这段时间到底发生了什么事情?他对于我没有时间听他精心准备的发言稿似乎不太高兴?不过最后还是把事情的真相告诉了我。要问我听过之后有啥想法,就是一个字"震惊"!……我没想到,就在我离开的这段时间内,世界上(当然是在我的世界里)最可恶、恶毒、嚣张、冷酷、阴险、无耻……最……(等我想想先)的巫奇夺取了我的控制权,占领了我的世界,把我的家乡改造成了他的私人乐园。在我的世界里,四处都活动着他的手下,巫奇甚至把每一件曾经美好的事物都烙上了他的影子,他甚至还把……

画外音:你敢再多泄漏一点,就给我回去做你的杂兵乙!
杂兵众:我知道错了,让我回去吧!
画外音:……
我:……

总之,要想把我的世界恢复原状,就只有打败他才行。我首先走进了广场大厅,果然在这里发现了巫奇的身影,但也只是他的身影而已,在这里迎接我的只是他的影子。不过不管是什么,我都要打败他们,夺回我的世界!一时间大厅里歌声阵阵,绿光频闪,同时我发现每当我的"果冻"击中影子的身体,都会掉下一些乐符似的东西,当我碰到这些乐符的时候,不禁激动不已,我又获得了一种战斗能力,用我的歌声和舞蹈,用正义的声音和行动,击败邪恶。一连串的乐符闪动中,黑影失去了力量,仓惶的逃走了。临走时掉落下一块木质小门,我想,等我夺回全部的木门,大概就能还我的世界以本来面貌吧。

妻:看见没有,这就是音乐的力量,正义的力量。
夫:我算是明白了,为什么人家说有的"音乐"能杀人……
妻:胡说,这是说优美的音乐能够给人以力量,不过音乐能够杀敌,不知他们怎么想到的。
妻:不过这音乐还挺好听的。
夫:这到是,有点像是歌剧?
妻:应该是吧,你看他打仗的时候,一举手一投足都踩在音乐的点上,动感也不错,再有就是这曲子造的琅琅上口,不信我哼给你听。
夫:……
妻:干吗这么看着我?
夫:没发现,你还挺懂行的。
妻:那是,比你强多了。

随后，我又在各处找到了几个原来住在这里的居民，在不断的舞蹈和歌声中，从巫奇的手里把他们救了出来，还包括我的爱犬ZERO。期间特别值得纪念的就是当我利用同样的招式干掉了一只巨大的蜘蛛之后，我的女友SALLY出现了，一阵心潮澎湃之后，SALLY告诉我，由刚刚得到的南瓜想到，我还有一种能力没有发挥，那就是我可以变身成“南瓜王”，你要问为什么不是冬瓜王、西瓜王什么的，要知道，我的世界可是万圣节的世界。



FIRE IN THE HOLE

拥有了新能力的我，自然是如虎添翼，不过比较遗憾的是，一旦变身成“南瓜王”，就不能再使用绿色“果冻”战斗了，取而代之的则是从我身体中迸发出来的熊熊烈火，一时间，战斗没有了鞭挞敌人的快感，还真是有点不太习惯。不过看着敌人在火焰中化为灰烬，又何尝不是一件痛快的事情。我是不是有点太无情了？对敌人的仁慈，就是对自己的残忍。为了夺回我的世界，还其以本来面目，也顾不得这一点点无情了。

拥有了新的能力，下一步就是马上找到博士，相信只要找到博士，他一定有办法拯救这个世界。当我费了九牛二虎之力来到博士的城堡前，之前的事情，我不说大概你们也能猜到，无非就是进行了一次又一次的战斗，获得了一场又一场的胜利，掌握了一个又一个的线索，你们看着不烦，我说的也说烦了。不过其中有一件事，不得不提一下。那就是我的所谓“克星”登场了。三个坐在浴缸里的小鬼头……他们都是这个世界的居民，不清楚是贪玩的天性，还是其他什么原因所致，他们现在属于巫奇一方，处处和我作对，时不时的出来搅局。虽说并没有多难对付，但是总是给你找麻烦，烦也把你烦死了。我就不明白，每次打败他们，他们都对我发誓不会有下一次。按理说，我们这个世界的居民一旦发誓，都是很准的，不会有人违背誓言的，为什么他们就不怕呢？我真是搞不懂。

妻：那是你笨！没看见他们发誓的时候，手指打了个叉么。
夫：要是什么事主角都知道了，那还有什么意思，直接放结局不完了。
妻：这倒也是，什么都知道就没意思了。
夫：他得一点一点的知道，一点一点的成功，这么着才能让观众看着有成就感。
画外音：到底你是导演，我是导演！
夫：……

妻：这片子里不但有武打，还有神话传说。
夫：……
夫：不过这男的变完了还是一样的造型……就像个烧着的稻草人顶个南瓜脑袋。越看越像小时候看的童话里人物……
妻：你多大了？不过说起来他会吐火了，估计什么木头的围墙、栅栏之类的挡不住他了。
夫：烧好像比打，对敌人的伤害更大？
妻：你说我是打你一下疼，还是烧你一下疼？
夫：……

刚说完那三个小鬼的事，这不，又给我找起麻烦来了。好不容易通过他们的“考验”，终于见到了博士，可是等着我的是博士和他制造的超级武器……原来博士的脑子给人掉包了，等我把博士的脑子换回来之后，一切都恢复了原状。博士又向我说明了一下当前的处境，这个世界的每个角落都已经成了巫奇的领地，只有先夺回所有的领地，才能从根本上打败巫奇。临行前，SALLY送给我一件礼物。是一件红色的外套，穿上它，我又获得了一种新的能力，博士管这个叫“圣诞变身”，穿上他，我就成为了“圣诞JACK”。

夫：连脑子也能换，这外国人就是能编。
妻：就是就是。
夫：又和圣诞扯上关系了，后面说不定还有圣诞老人呢！
妻：我看也是。

MERRY CHRISTMAS TO YOU

成为“圣诞JACK”，我的战斗方式自然又要有所变化。不过这次的变化，并不能称其为“战斗”。“圣诞JACK”只有一个职责就是发礼物。所不同的在于礼物的千变万化。不过多是用于战斗辅助，具体来说，分为冰冻、毒气、惊吓、围困等等多个种类，这样的圣诞礼物还真是有个性啊。

夫：这种战斗方式还真是有点恶作剧的意思。
妻：我最不喜欢这个惊吓了，上次人家送我一个礼物，一打开吓我一大跳。
夫：看看，错了吧，这个惊吓最有意思了，你想想，敌人在那里悄悄的藏着，等你冷不防的时候袭击你，你给他脚底下扔个“惊吓”礼物，砰的一声，他还不得跳起来，你上去就给他几下，他不就老实了？
妻：你这坏招还不少。

我获得了新力量之后，为了收复所有的领地而再度上路。一路战斗下来，期间自然少不了几个小鬼的“恶作剧”，让我对他们的忍耐程度持续下降，早晚我得好好教训教训他们，怎么着，说起来也是这里的原始居民，即使不帮我也不能老是给我制造障碍啊……摆在我面前的似乎总是一道道的关卡，这不，前面又轮到蝙蝠城堡了。为了救回蝙蝠家族的四兄弟，我可是费了劲了，我不把它抓住，它就不跟我回去，有没有搞错，我可是来救你们的。

终于，四只蝙蝠全都抓到了，他们也都恢复了人型，而我也获得了进一步前进的情报。

妻：诶，我说，这主角可真是够笨的，抓个蝙蝠半天了也没抓着。
夫：嗯，看他这个费劲，我都累得晃。
妻：像这种情节一笔代过不就完了，拍着那长时间干吗？
夫：干脆建议他们跳过这段直接演下一段得了……

夫：学的还真快，立刻就过了。
画外音：我可是连续抓了一个多小时啊……都给切掉了……
夫：……

前面的道路似乎更加艰难，但是无论如何也阻挡不了我复原故乡的愿望。究竟在前面等待我的是怎样的艰难险阻，巫奇还会使出什么手段阻挠我的前进，那三个小鬼还会不会接着给我捣乱，什么时候，我的世界才能恢复原状，只有继续走下去才能知道了……

妻：怎么这就完了？我还等着圣诞老人的出场呢！
夫：今天的演完了……明天再接着看呗。
妻：这片子真要看进去，还有点意思。
夫：你慢慢回忆……我看球了……

文：请作者与短笛联系

非主流 feizhuliu

发售日：2002 年 11 月 21 日 | **厂商：任天堂** | **类型：SLG**

高级战争2 黑洞升起

说起策略类战棋游戏(SLG)，我们第一时间想到的反应到的往往是火焰纹章、机器人大战等经典系列，那些人们都已经说得太多自不必说，我想要提到的这款 SLG 虽也是略有历史，有那么些玩家马上就能反应起来，但相对前面提到的系列来说就逊色了些。但却别以为这样就小看它的可玩性，严格的意义上说它才是具有极高战略性的游戏——高级战争 2(AW2)。

高级战争，一类源自于最早 FC 平台上的大战略游戏，此类游戏真正做到了纯战略游戏所应该做的，免去了其他 SLG 中让人疲惫的人物培养、队伍培养、也没有没完没了的杀怪升级，有的只是带上你的队伍去战斗，纯战略上的对抗。其实早在 FC 时代个人对这类就有一种特别的偏好，因为它不依靠不断练级和冗长的故事情节去壮大你的队伍，只要你有足够的战略头脑你就可以拥有足够强大的队伍。可 FC 时代的大战略不管是从画面、操作来说都不及同时代的其他作品，故很快就被我遗忘，只到看到 GBA 版的高级战争系列才又让我想起了儿时的那个战略游戏。回来继续说高级战争系列，这是在 GBA 平台上重新推出的战略类游戏，但其游戏方式基本上完全沿用了大战略的框架，但在画面与可玩性上却有大幅度的提高。经过了前一作的铺路，“高级战争 2——黑洞升起”形成了其特有的特点，一举成为当年 E3 展上最佳掌机游戏。

始计篇

游戏的重点是对战模式和 WARROOM 模式上。游戏开始可供选择的地图数量还算过得去，要获得更多的图可以去 Battle Map 中购买，购买所需的点数在游戏中胜利后取得。选定地图后进入游戏，所有战斗的部队完全靠自己动手生产。这就得谈到后勤设施：

指挥所：你的指挥中心，除部队被全灭外指挥所被压制会被判定战斗失败

工　厂：这是陆军部队的生产基地

港　口：海军的生产基地

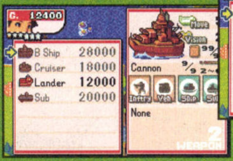
机　场：空军的生产基地

城　市：战争资金的来源

其他的不必多说了，各位一看就能明白。说说城市，每场战斗开始敌我双方均拥有一定数量的城市，除此之外还存在一些中立城市，这些城市可以通过步兵占领。每座城市每回合均能提供一定量的资金，所以你所占有的城市越多，资金也就越充裕。城市除了能提高资金外还和其他的建筑设施一样，能对负伤部队进行补充。鉴于以上的重要原因，城市的争夺也就往往成了一场战斗中的重要看点。个人曾在一个狭长地带上与敌人拉锯争夺一座关键城市，一座城几度易手，战斗的激烈程度和个中的趣味只要你体验一次肯定会彻底被它所吸引的。

兵势篇

看看我们战争上的主角吧，这也是整个游戏的灵魂。每个单位都有油料限制，这是整个游戏中非常有意思的一个设置。没有油料的单位基本上就一废品，陆军部队无油料后会失去行动能力，而海军和空军油料耗尽的话则会自毁，而且这两类部队往往都具有较高的行动能力，耗油快，所以对海军和空军还特别注意油耗的问题，以避免不必要的非战斗减员。



现在看看兵种，首先是陆军，包括：步兵、火箭步兵、武装吉普车、轻型坦克、中型坦克、NEO 坦克、步兵战车、自行火炮、火箭车、防空步兵车、防空导弹车。其中步兵与火箭步兵虽然几乎无装甲防护且只能对地攻击，但只有他们能对敌方建筑进行压制。三种坦克形成了地面甚至整个战斗中的主要进攻尖刀。

接下来是海军，海军的部队基本上都不用作主攻部队，多为辅助支援型部队。分为：战列舰、巡洋舰、运兵船和潜艇。战列舰凭借其大口径的主炮，用极其强大的火力和较大的射程为地面部队提供火力掩护；巡洋舰主要用于防空和反潜。

最后看看空军。空军的构成也相对简单，但却是不可或缺的，你如果无法获得一定的制空权，那你的仗将会非常难打。空军分为：战斗机、战略轰炸机、武装直升机和运输直升机。

地形篇

天气，在这里也有所涉及。游戏中地形多样，有平坦的公路、平地、树林、河流、大海、礁石、海滩和山地。地形对行军很有影响。在地面部队中除了步兵外所以单位都不能在山地行进；树林对部队有一定的防护作用 ^_^ 在有登陆要素的地图中海滩是非常重要的地方，要形成陆上攻势就必须从这里突破，所以对滩头的压制也相当考究。

当然游戏中也有很多天气。大多数时候都是晴天，这当然非常适合作战。除此之外还有大雾、雨天、雪天。

将帅篇

除了了这些一般的战争游戏都有东西，这个游戏还有个有趣的设定，就是指挥官(CO)的特殊技能。所有指挥官都有自己的特殊技能，而这些技能往往能形成扭转战局的关键因素。各个指挥官的部队也会因指挥官的原因而具有一技之长。比如 Sami 步兵移动能力高，机动性强；Kanbei 部队攻击力强，但却贵得要死！这到不是最重要的，重要的是指挥官的 POWER，在战斗中指挥官能积累 POWER 星数，当达到指定要求就可以发动 POWER。这项技能在战斗中相当实用，当然也会因指挥官不同而各不相同。

AW2 就是在这样的一款军事战略游戏，看似简单的背后有着丰富的内涵，当各种兵种交织在一起的时候就发生了奇妙的变化，产生巨大的魔力吸引着你，的确是别具一格的 SLG，对于这样的一款游戏你还等什么呢？

文:太阳黑子工作室·鬼.cool

非主流 feizhuliu

发售日:2004年9月20日 厂商:EA 类型:ACT

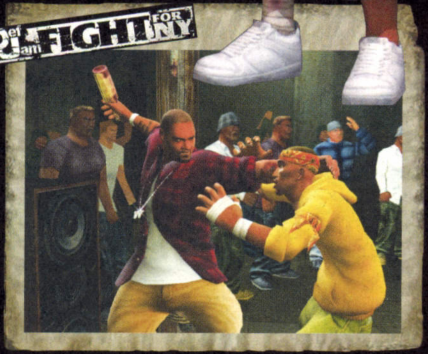
纽约街头格斗

游戏的上一作《Def Jam Vendetta》相信没有几个人会玩过,但是《Def Jam Vendetta》确实相当的成功,成功的让其他厂商眼红!没有任何意外,EA在金钱的光环下马上开始了续作的企化和制作,在2004年E3大展中EA正式公布了《Def Jam Vendetta》的续作并且命名为《Def Jam Fight For NY》,而在2004E3最佳游戏名单中赫然醒目的印着——2004E3最佳格斗游戏:《Def Jam Fight For NY》-(NGC、PS2、Xbox)

PART1—废话篇

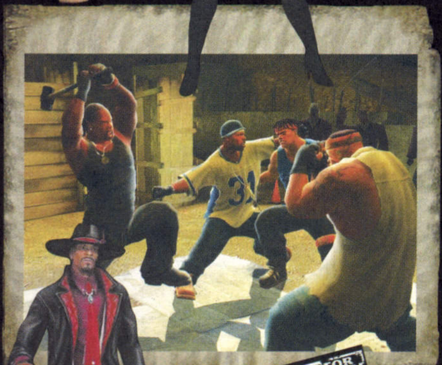
废话连篇之辩证与变化

废话废话,也并非完全与这次推荐的游戏毫无关系,不管怎么样个位看管先耐者性子读读这些废话先吧!曾经听过一个故事,故事的内容很平淡但是放在这篇文章里面我觉得非常的适合。一个国王在一次游行的时候走上了铺着牛皮的道路上,他觉得非常舒爽,于是回到王宫后他让宰相把全国的道路都铺上牛皮(这样的国王是不是脑子烧坏了!汗),宰相对他说:"王,为什么不用牛皮来包住您的双脚呢?这样你不管走在那里都感觉是走在牛皮铺成的道路上一样。"转变一下思维的观念,辩证一下想法往往一件事情就会变个样,无独有尔,现在国类的玩家似乎很反感欧美厂商制作的游戏,而且似乎没有什么根据和凭证,只是一味的主观意愿就反感一切的欧美游戏,其实国类的TV完家本不应该对游戏的国度有什么偏见,因为我们玩的TVGAME大多都是泊来品,为什么就一直只玩日本的游戏呢?近年来欧美游戏的品质和销量都成直线上升的趋势,精品也不乏少数了(短笛:非主流一定会为大家强烈推荐的,HOHO),也许大家变变想法就能玩到更多你以前不知道的神作那!!



废话连篇之流水线

EA更像一个流水线车间,将美国根部的文化一步步的提现在人们面前,香车,美女,极限运动,纯正的黑人RAP,几乎各个领域都有涉及,而且销量都还动辄几百万,让人不佩服都不行!特别是画面等等基本要素的制作更是流水线生产的根本体现,以《Def Jam Fight For NY》为例,游戏中的画面已经逼近了CG的效果,各种光影以及爆裂的阴影效果都能让人咋舌,游戏中四处乱溅的血,衣服的奏折,角色的肤色等等都已经达到了PS2机能的极限!另外游戏的音效也非常不错,场外观众的呐喊,角色各种技巧的击打效果都相当逼真,这些流水线的生产无疑大大的提高了玩家的带入感!赞!



提醒: 为了响应短笛的新手段(短笛:什么叫手段,丫给我讲清楚,偶可是一心一意在为上帝服务),各位上帝看官如果在看完文章后觉得游戏尚可,请与调查表上申请功略制作的邀请!那么在下一期我会和短笛大大一起为大家奉献游戏的完全功略!

PART2—主题篇

主题之暴力战斗

起初玩这款游戏的时候本对其没有多大兴趣,上手期之后才仰天狂呼好玩!游戏的战斗暴力到不行,任何一个画面都可能会让你大呼爽毙,似乎本人记忆中的那些超绚的暴力场面都能清晰的在画面中展现,特别是于场外观众以及周槽设施的互动简直让人窒息!在游戏中将对手抓住推到人群中去之后,场边的观众就会做出相应的动作,此时在利用各种攻击手段就可以与场边的观众发生互动了,其次场边还有大量的设施譬如墙壁,电线竿等等,只要玩家投摔对手到这些设施上就会让对手限如短暂的晕厥时间,这时便于玩家对其做出攻击,如果继续上前投摔就会发生与设施的互动,这些互动都相当的血腥和暴力!另外角色自身多达几十种的决定技一定不会让各位挑剔的玩家失望,血腥,暴力,灌血般充斥头脑的感觉确实不错!

主题之HIP-POP

作为HIP-POP的代名词非纯正的黑人饶舌音乐以及各种华丽的HIP-POP服饰了,《Def Jam Fight For NY》的音乐参与制作音乐人的数量强到令人发指,这也是短笛强烈推荐的唯一理由(短笛:口胡,游戏,偶推荐的是游戏)超过40位当今正红的嘻哈歌手及名人,包括Busta Rhymes、Carmen Electra、Lil' Kim、Ludacris、Method Man、Redman、Sean Paul、Slick Rick、Snoop Dogg等等。

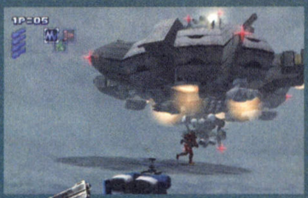
另眼扫描

从杂志改版到现在“另眼扫描”也已开办了三期，从众多“上帝们”所寄来的调查表回复中短笛感觉到大家对这个新板块的支持和关注，短笛内心由衷的向大家表示感谢先^_^

10月号杂志调查表寄回的投票数量之多着实让短笛吃了一惊，另外感叹一下杂志什么时候可以再加页数啊……最后“横冲直撞3”得到最终攻略权，虽然“越战´67”的选票也很高，但是铁则在上，只相差2票也……另外，上期因为内容太多扫描就只上了一个游戏，实在是没有选择的选择……

NEO CONTRA

原名：Neo Contra
中文译名：NEO·魂斗罗
游戏类型：ACT·动作射击
游戏平台：PS2
发售日期：2004.10.20



相比起上次PS2上发售的“真·魂斗罗”而言本次的总体质量提升还是比较大的，不单单是画面上的提升，音乐效果也有了很大的改善，给人以更高的投入感。

这次比起上作来说更加富有挑战性，刚进入新游戏的时候就只能选择4个关卡，而随着游戏的完成而慢慢开启后面的隐藏关卡。对与老玩家来说如何挑战最高的完成极限，如何在最小的生命损耗情况下挑战完全部7个关卡则是本作最大乐趣之一；而如果是一个动作射击类游戏新玩家，那么即使就前4个关卡也可以带给他无穷的乐趣。

另外本作可以使用的角色也是和隐藏关卡一样，随游戏进行而慢慢出现，甚至可以选用到原来敌方的BOSS角色哦！

HARD LUCK RETURN OF THE HEROES

原名：Hard Luck
中文译名：救火先锋
游戏类型：ACT·动作
游戏平台：PS2
发售日期：2004.10.28

今年似乎是国际性的消安全防年，关于消防队英雄的游戏是接一作连着一作出，算上本作的话已经是第三个次类游戏了。鉴于前两款的类型和表现方式都过于雷同，所以本作“救火先锋：英雄回归”便突然让人眼前一亮！

首先本作采用于之前表现“真实”的画面手法截然不同，使用了相当绚丽的卡通渲染效果，放弃了所谓的“真实性”反而更加养眼，更加具有吸引力。而还有一大亮点就是游戏内容的真实性表现的相当棒，比如消防员所用的水枪不再是“无限距离”，进入火场一定深度以后就得靠火场内的消防栓，或者灭火器。这样的真实要比那些用粗劣、昏暗的3D画面更具有吸引力的多！

另外因为饱满的主线剧情而采用了“多职业”小组配合，包括工程师、消防员和警察等多种特性不同的角色相互配合过关，团体作战乐趣只有如此才能得到真正的表现！

MORTAL KOMBAT DECEPTION

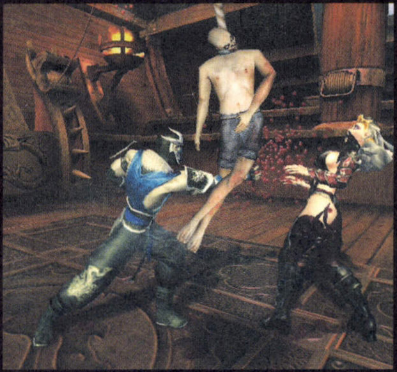
原名：Mortal Kombat Deception
中文译名：真人快打·诡计
游戏类型：FTG·格斗
游戏平台：PS2/XBOX
发售日期：2004.10.05

“拳拳到肉，招招见血”一直都是真人快打系列的标志，本次新作由于进一步的吃透主机特性所以在这方面的表现更加刺激，从视觉上给玩家带来了更大的冲击力！同时一直以“真实表现人物”为游戏角色的制作理念也再次得以升华！

系列招牌技巧“终结技”的血腥表演在人物更加真实和战斗表现更加华丽刺激的双重效果烘托下也得到质的提升！绝对满足任何一个“嗜血”灵魂的渴望！

在现今格斗游戏中能够一直屹立不衰的系列品牌，除了日本屈指可数的几大一线厂商外就只有这间Midway公司的“真人快打（又译作：魔宫帝国）”系列还始终具保持着傲人的销量。他的成功不单单只是迎合了一代热血青年的奔狂野性，最主要的还是因为系列的不断创新和自身质量的提高而一直紧紧的抓住玩家们的心。几经酝酿的最新作终于在10月份粉墨登场！

虽然同属于格斗游戏，但系列向来所保持着自己独有的战斗系统一直都是玩家们所乐此不彼的研究课题。战斗随双方距离不同而分为近、中、远3种战斗套路：近距离发挥“肉搏”战所独有的魅力，中距离尽显风格各异的范围套路招式，远距离则运用各人随身所携带的武器将战斗演变成更容易见“红”更加令人疯狂的“械斗”！掌握各个角色的特长配合不同距离打出每个玩家所独有的战斗风格便是本次新作延续系列传统改良而来的最大乐趣！



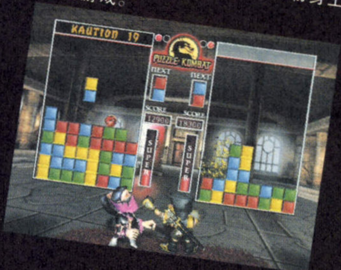
从上一作开始游戏中一切的隐藏要素便都是需要靠游戏中所获得的专用货币在选项中购买才可以得到。本作将专用货币的取得方式进行了调整增加：可以通过进行独特的MINI游戏来赚取专用货币。

棋盘决斗

选择几名不同的角色扮演国际象棋里面的棋子，然后再以国际象棋的规则来进行移动和调配战斗，当双方有人员碰撞时便进入战斗模式，很富有战略性的游戏方式。

方块决斗

这是吸取了传统方块游戏的精髓的基础后再加以改良的游戏模式，游戏过程中的各种战况都会及时的反映在下放各自的代表人物身上，相当有趣的游戏。



ドカポン・ザ・ワールド DOKAPON THE WORLD

史上最暴笑的多人游戏!

非主流推荐指数:★★★★★

游戏原名:ドカポン・ザ・ワールド
中文译名:多卡邦世界
游戏类型:TAB·桌面类
记忆容量:399K

多卡邦是从SFC(超级任天堂)主机开始就发家的一款以轻松、多人同乐为制作理念的桌面类游戏。近几年该系列从单纯"轻松"向"搞笑、无厘头"的流行风格发展,但是,多人同乐的制作中心点依旧是始终不变!以至于到现在该系列的宣传口号变成了

友情破坏的究极桌面游戏!

可爱的人物,出色的系统,加上轻松的风格,经常吸引一堆人坐在一起,嘻哈笑闹着就度过一段很长的时间,"独乐乐不如众乐乐",这便是游戏乐趣的王道~!

众乐乐

游戏最多可以让四个玩家同时进行游戏,而且即使只有一个游戏手柄也可以四个人玩!因为这是桌面类游戏,就像下棋一样有一定的顺序性,所以大家可共用一个手柄轮流控制自己的角色,不必为了朋友多而手柄不够而烦恼!

当然如果只有一个人在家玩的时候也可以将其他三位角色委托给电脑自动操作来和你一起玩,不要小看电脑的能力哦,这里还有一个相当体贴的设定,就是可以设定电脑的AI等级(就是设定电脑有多聪明啦~)。

个性选择

职业,这个词代表着你所使用的角色将有与众不同的特点和能力。游戏中为玩家们准备了多达45种职业可供选择,每种职业的能力各不相同,带来的乐趣则更是无法估量的多样化!

比如,你的朋友刚刚得到一个不错的道具,并在你面前不停的炫耀,是不是很不爽?来,咱们去转职——盗贼!特有技能:偷窃!嘿嘿、嘿嘿,不给我也不行-__,-+;

咱们再换个角度——被偷窃的受害者,既然你拿了我的东西,那么就得付出代价,转职——魔法使!特殊技能:在地图上向任意目标连续释放两次魔法……偷我的东西,哼,知道错了吧?!

游戏的角色一开始除了选择性别只能选择4种基本职业:战士、僧侣、魔法使和盗贼,而随着游戏进行、玩家能力的成长和基本职业的成长会慢慢出现更多更高级更有趣的职业。比如"女王样":特殊能力,被受到攻击的伤害越大,自身攻击力就越高;进入别人统治的村庄会有一定几率将其占为己有……

纸片战斗

游戏中战斗系统是相当搞笑的一个乐趣元素,所有的动作都配合人物形象变成了只有平面效果的纸片……

除了画面可爱以外战斗系统也是类似于"石头、剪刀、布"的"可爱"形式,而游戏中对店家或者村庄进行抢劫的时候则更是直接就采用了"石头、剪刀、布"的猜拳来决定抢劫的成功与否^_^b不得不佩服一下游戏制作人员的创意~!

天灾人祸

总是在你最意想不到的时候给你一个突如其来的"天降喜事"或者"飞来横祸",给你最大限度的精神刺激!

既然称为突发事件,那么就必定是在没有征兆的情况下发生。啊,对不起,说错了,在多卡邦的世界里突发事件的征兆还是有一个地——当你刚移动完一次停下脚步的时候头上会突然冒出一个感叹号,但具体是"惊喜"还是"噩耗"就不得而知了……

冒险版图

游戏的版图是以世界地图为蓝本而制作,分为几个风格明显不同的区块:

那美克星语

这款游戏除了上面所提到的特点外还有许多亮点没有介绍出来,比如游戏中的BOSS,中国板块的BOSS竟然是唐僧师徒四人……

"笑料百出,恶搞无度"短笛对此系列的评价只有这8个字,实在是太强了!若不是因为这个月是游戏大作的"批量上市高峰期"还真想给大伙上一篇全面攻略让大家玩个尽兴……主流在前,这个月也就只好忍了先= =b

短笛期待本期"另眼扫描"中的得票首位就是这款多卡邦,那么下期便能赶上圣诞节给大家送上多卡邦全面指南解析!

"一定要第一、一定要第一……"碎碎念中……

发售日:发售中	厂商:IGS	类型:ACT

ARC

三国战记2

《三国战记》系列是台湾 IGS 公司续《西游记》系列之后在街机上推出的另一个热门过关游戏系列。说起来现在经常去机厅玩的朋友一定对这个系列不陌生,其人气可以说大有赶超当年 CAPCOM 公司出品的《三国志 2·吞食天地》之趋势!

之所以这期把这个似乎老得有点年代的游戏重新翻出来,一是因为不断有读者提出要重视街机游戏,所以用这个大家都熟悉的游戏探探路,看大家接受与否;二嘛……南京的张明剑你们几位连续几期都来信要求登这游戏的读者,现在爽了吧?是看在老乡的份上喔!

虽然非主流目前是以游戏的介绍、推荐和评论为主,但也会不定期的推出类似这次这样的简易游戏攻略(有时也可能只是系统介绍,毕竟街机游戏的流程都比较简单),当然了,究竟具体如何,还要请读者们来下评判,你们对这种方式是否赞同,将直接决定它的命运。

操作·基础篇

特殊行动: 摇杆连续输入同一个方向两次为跑动,跑动中按 A 键便是冲刺攻击。在防御中按 A 键还可以发出反击技。当怒气值蓄满时同时按下 A+B+C 爆发怒槽提升能力。

- 摇杆:游戏角色移动/道具菜单中光标移动
- A:攻击/拾取道具
- B:跳跃/道具页面翻页
- C:打开道具页面
- D:使用道具技能
- A + B:回避动作
- B + C:丢出道具
- 摇杆↓ + B:蹲下
- 摇杆→ + B:突进
- 摇杆→ + C:防御

武将·隐藏篇

游戏中的所有武将并不是一开始就可以直接选用,而是需要在选人界面中输入特定指令之后才会出现的,这也是系列一直以来的特点之一。由于游戏发行过几种不同的版本,而且每个版本的输入指令都不同,所以下面给出各个版本的指令:

	孔明	貂婵	庞统	孙权
繁体中文版	↑↑BDCBD←←B	↑↑CDDB←→←→	DCB↑↓DC↑↑B	↑↑↓↓B→BCCD
简体中文版	DBDCCBDB↑↓	CDBBCD↑↓↑↓	BCD↑↓←←→CD	BBBCDCBB↓↓
英文版	↑↑↓↓BBCCBC	BCDDCC←←→→	CCBBDBBD↑↑	←→BCDBBC←→
日文版	BCDBCD←→CD	↑→↓←DBBBCB	←→←→BBCDD	↑↓←→BBB←→C

武器·取得篇

游戏中每一个可以使用的武将都可以得到更高等级的武器,使玩家的战斗更加轻松!

关羽 青龙偃月刀 第二关新野城右边的武器库密室中,在所有小兵战败以前使用冲刺攻击撞右边的龙头 5 次,然后在撞击左边的龙头三次打开武器库,之后进入取得。如果是多人游戏的情况下则可以让另外一个人站在左边地上的石板机关上,关羽就可以进入武器库了。另外在游戏后期于卢布一战中达成招降吕布的条件后若选择杀掉吕布还可以得到他的方天画戟。

张飞 丈八蛇矛 第三关保护难民的任务成功(至少 9 人成功逃脱)后再救出少主刘禅,之后在长阪桥使用火牛踹地的必杀吓走孟获后落下,取得。另外张飞同样也可以用和关羽一样的方法取得方天画戟。

赵云 红缨梨花枪 第三关开始保护难民的任务中不让任何一个难民死掉,之后会出现一位老人送出来。赵云也可以使用前面所提到的方法得到方天画戟。

马超 青剑 第三关返回长阪坡时在 20 秒之内击破三阵敌人,之后再击破第四批铁甲骑兵的时候出现。

倚天剑 在第五关葫芦口下坡处使用冲刺攻击撞夏侯渊 5 次便会落下。

玄铁鸳鸯简 第六关在古墓密室二层中将所有出现的木头人打倒后便会落下。

黄忠 祝融神火弓 在第二关后期走白河上游路线用冲刺攻击撞曹仁 5 下便会落下。

猛虎劈山弓 取得祝融神火弓之后在与甘宁一战中使用必杀“焚心箭”击倒甘宁即可。

毒龙铁胎弓 第六关阻止断桥的任务成功并用黄忠的超必杀技击倒桥上弓箭手。

孔明 五火神扇 在第三关走江夏救兵路线保护刘琦成功,之后打倒司马懿即可。

天罡劈水扇 第六关火焰洞中依头像闪动顺序打击密室中的头像,之后打破铁宝箱即可获得。

貂禅 血匕首 在第三关进入长阪坡密室攻击天花板上的包袱 3 次后可落下。

飞天虎爪 与徐晃一战的时候达成招降的条件,只要貂禅在场,便会自动出现。

庞统 吴钩 进入新野城屋顶密室后打开一个宝箱即可取得

巫刀 第四关走追击曹军的路线进入船舱密室后依照一定顺序打开宝箱,这里有两种情况:如果时三个大的两个小的,就按照大→小→大→小→大的顺序;如果时两个大的三个小的,就按照小→大→小→大→小的顺序。

孙权 盘龙三节棍 第四关走东吴路线右侧船队的密室中使用“霸王虎爪”的必杀机打击右边的挂灯 3 次即可。

降将·研究篇

敌方 BOSS 角色可以降服并在以后的战斗中召唤出来与玩家并肩作战也是该系列的一大特色,而且这也一直是玩家们津津乐道的研究话题,所以短笛在此将所有 BOSS 的招降方式列出供各位参考。

第一关

BOSS 夏侯敦

Ⓐ引发主角诈败逃跑任务·Ⓑ在 BOSS 战的时候用火焰弹将地上的 4 颗炸药点燃引发火烧夏侯敦事件,之后再击败他出现对话情节·Ⓒ在对话中的选项选择劝降夏侯敦,之后再打败他便可收得

第三关

BOSS 张合

Ⓐ在遇到张合之前的路线选择走江夏救兵路线·Ⓑ完成救出少主刘禅任务·Ⓒ在 60 秒内击败张合

第四关

BOSS 之一 牛金

Ⓐ打到这里时的分数一定要超过 800 万·Ⓑ完成火烧连环船的任务

BOSS 之二 甘宁

30 秒内将甘宁的体力打到三分之一一下并且完成摆脱追兵的任务,之后在将其击倒即可。或者如果使用角色为孙权,则甘宁将无条件投降

第五关

BOSS 之一 徐晃

使用当前角色的第二把武器在 60 秒之内击败即可

BOSS 之二 夏侯渊

之前成功招降夏侯敦为前提,在与夏侯渊战斗时招出夏侯敦并使用夏侯敦在 60 秒以内击败夏侯渊即可

BOSS 之三 程昱

Ⓐ打倒程昱后替他挡住曹操的所有攻击且同时玩家的当前角色等级大于 18 级·Ⓑ之前必须已经成功招降了夏侯敦、张合、徐晃和夏侯渊

BOSS 之四 曹操

Ⓐ之前关卡中所遇到的任务完成度达到 60%·Ⓑ之前成功招降了曹军五将·Ⓒ打倒曹操时他必须是混乱状态

第六关

BOSS 之一 周泰

Ⓐ在 50 秒之内将其击倒·Ⓑ玩家在打倒周泰的时候必须是穿着具有防晕眩属性的盔甲·Ⓒ若玩家是孙权,那么周泰将无需附加条件被打到即可招降

BOSS 之二 吕布

Ⓐ打倒吕布的玩家必须穿着防电属性的盔甲·Ⓑ和吕布的战斗过程中没有损失过生命数·Ⓒ玩家若是貂禅,且等级大于 20,那么打倒吕布后他将无条件投降

第七关

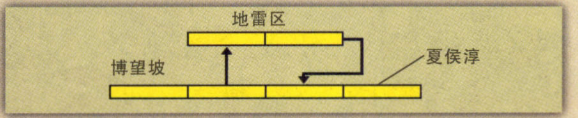
BOSS 许褚

Ⓐ打倒许褚是玩家必须穿着防毒属性的盔甲·Ⓑ必须在 30 秒内将其击败·Ⓒ若玩家是曹操,那么打倒许褚后他将无条件投降

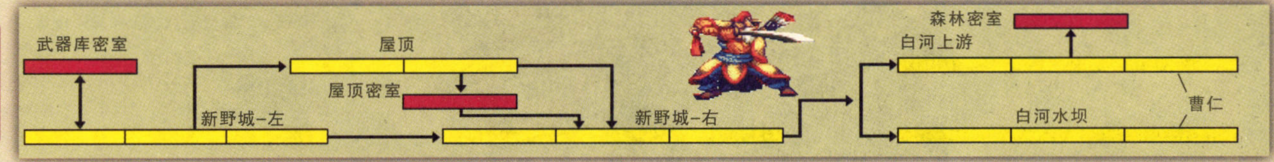
独家放送

序章
樊城夺粮

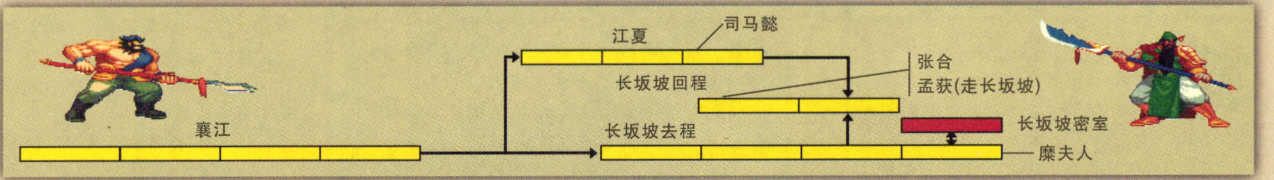
第一关
火烧博望



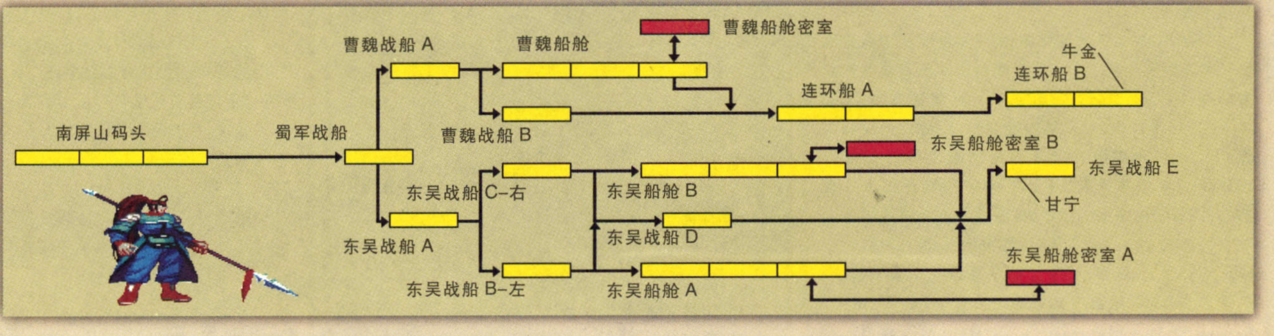
第二关
计袭新野



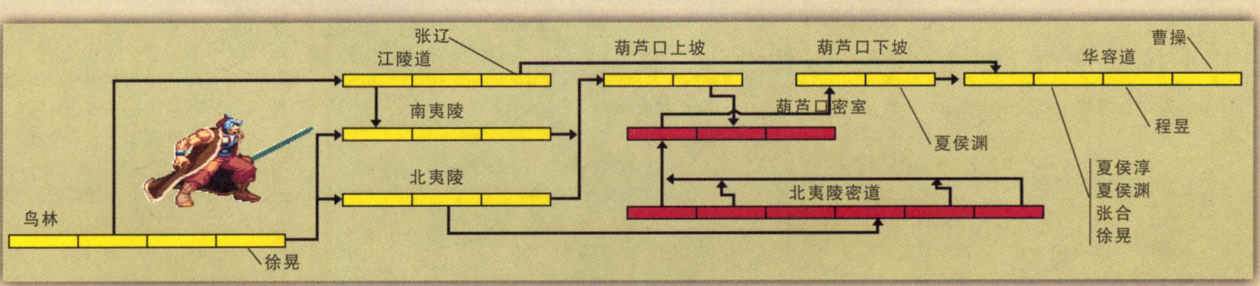
第三关
血战长阪



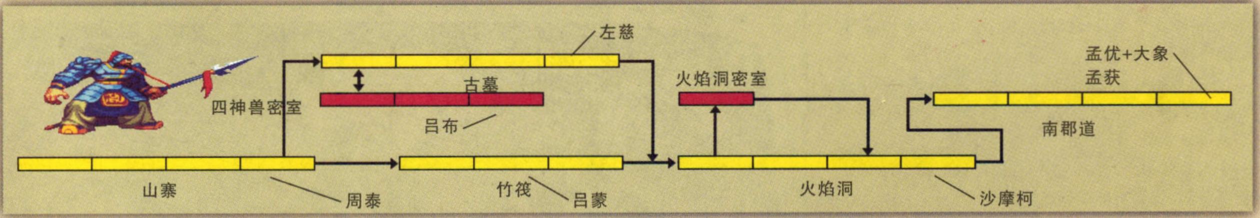
第四关
火烧连环



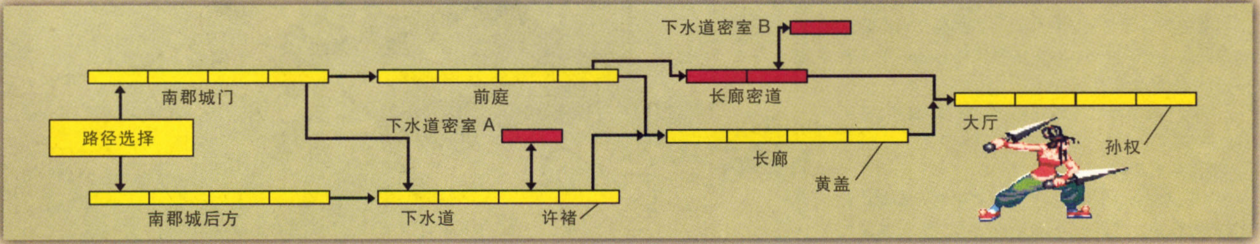
第五关
决战赤壁



第六关
蜀吴争霸



第七关
三国统一



其实，这世界上本没有浮云。但后来怨念的人多了，也就组成了浮云……——引自《我是一片浮云》，作者不详，胡说八道出版社253874年0月出版。

又是一个平常的周末黄昏，编辑部里洋溢着热情的加班氛围，威廉黄的歌声在房间里轮回，直升飞机在屋顶上转圈。

DRAGON带着满脸坏笑，翻看最新完成的杂志清样，并不时在清样上勾出几个圈后通知犯人拿去美编处砍手指（不清楚“砍手指”典故的读者请参考2003年11月号游戏日，没买到的欢迎邮购，地址是成都市营门口路民光商厦5楼电脑商情报发行部，邮编610036）；牛蛙左手拿酒瓶，右手握手柄，正处于亢奋状态，红着眼睛鏖战人修罗；星辰那边则伴随着屏幕上战机的轨迹不时晃动身体，嘴里发出“BINGO~！……OH YES！……我靠！撞上了！”之类的声音，DRAGON的评价是“最近他说中文好像只会说‘我靠’了嘛？”CLOUD的位置空着，据说是胃病复发，正在家里养着精蓄着锐等MGS；至于短笛，正在和XBOX上那款叫“光环2”的游戏叫劲，同时愁眉苦脸的做着内心斗争：“我要不要做地图呢？”

当然了，在这欢乐祥和的气氛下，正在和作者们讨价还价的fei也充分体验到了工作的乐趣——别的不说，看到刚才还赖着不交稿的家伙在种种威胁下投降，也算种乐趣吧？

“吱，吱。”身边什么东西响了一下，fei抬头环顾，什么也没看到——除了身边那堆沉迷在自己世界中的家伙。“错觉？”fei耸耸肩，继续和作者交涉：“您问拖稿的后果？就打比方说吧，当约定的合同延期履行的时候，在法律上就要支付违约金和滞纳金的，具体金额计算是……”

“吱，吱，叽。”又有响声，DRAGON也抬起头来：“唔？什么声儿，耗子？”左右看看，还是没有丝毫异常，于是继续低头校稿。

到目前为止，除了那响声，游戏日的工作还是处于正常范畴，直到声响的第三次出现。

“吱，吱……”这次终于有效了，DRAGON和fei开始尝试找到那不存在的老鼠，但明明声音就在身边，这朗朗乾坤怎么看也不象能躲只老鼠的样子；但是在fei放弃寻找，预备回到和作者讲解违约的法律责任那边时，悲剧终于出现了。

“耶？”fei惊讶的敲敲鼠标，“死机啦？该死，我还没存盘呢！”

“南无南无，谁叫汝不存盘。”

“靠，半小时的工作耶！”fei咕哝着开始ctrl+alt+del的例行操作，“重启，我重启……嗯？热启动也失效了？靠！”他摸索到了reset键，恨恨的按下去，“真是一点都不配合……”

这次终于有效了，但启动程序就停留在开机之后，跳出了一段英文，再也不动了，机器的无能主人在鼓捣一会后终于放弃：“耶，这次是什么毛病？……星辰，星辰大师！”

游戏日编辑部御用机械师星辰过来：“什么？找不到硬盘？这算什么毛病？关机，重新接硬盘线。”

“遵命……（几分钟后）哦哦，真的可以了耶！（几分钟后）大师，又死机了！”

“你在搞什么飞机，是不是没插稳？再插一次！”

“知道了……大师，又死机了啦！”

“你个硬件废柴啊！”星辰再度大模大样的走过来，“看我给你示范！……喏，就这样的！”

“可是，好像还是死机了。”fei指出。

“唷？该死，你这机器……等一下，你边儿去。”

“不会说又要重新格式化吧？”

“桀桀桀，难说哦~”

于是fei退到一边，开始在整个办公室里转来转去，中间尝试了一会光环，数分钟后头晕，放弃；然后去看牛蛙打人修罗，正在对妖精女王啧啧赞叹，什么人过来拍拍fei的肩膀。

是星辰。他此时用一种显然完全是幸灾乐祸的表情问：“你的东西，在其他地方有备份没？”

“啊，在E盘和F盘有……”

“不，我说的是其他机器上。”

“没有咧……这次又要格式化了吗？”

“不，恭喜你，”星辰终于坏笑出了声，“你的硬盘，坏了。”

“哦……啊??!！”这次的惨叫显然在大家意料之中，所以除了窗玻璃多了裂纹之外一切都很平静。然后就是fei的喃喃自语：“我，我一个星期的工作……我，我所有的资料文件……我，我的收藏夹……我，我的聊天记录……”

“节哀，节哀。”大家都这么说，对一个40G的硬盘表现出了充分的哀悼。然后继续玩游戏。

就在这事要过去的时候，DRAGON突然想起来：“对了，你今年是本命年喔？”

“是啊，”fei还在沉浸于硬盘身亡的悲痛中，并构思好了一篇声情并茂的悼文，“不过，这还有两个月就过去了，我再熬熬吧……”

“谁告诉你还有两个月？春节是在明年2月吧？”

“咦，难道所谓的‘今年’不是指2004年？”

“……我靠，你见过先用农历算本命年，再用公历掐时间的吗？”

“啊呀呀，那就是说，还有3个月？”

“你应该想‘只有3个月了’，这样会好受些……”

“说起来他今年似乎没碰上什么好事吧还？”

“上次摸了一下扫描仪，扫描仪居然就坏了耶！”

“什么？”DRAGON跳了起来，“口胡！……fei，从现在开始，不许你接近美编的机器，不许你接近服务器，不许你接近所有还没有存盘的游戏！”

“我说，我们不用搞迷信吧？”

“事实就摆在眼前！要不放你几个月假，等猴年过了再来？”

“哦哦，那我可以回家去睡觉？”

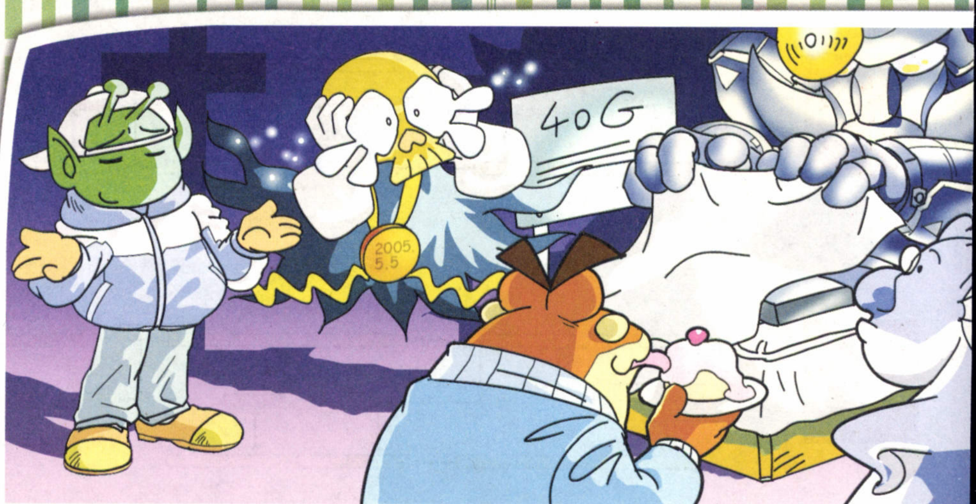
“可以，不过你要在家里完成每期的东西！”

“……当我没说。”

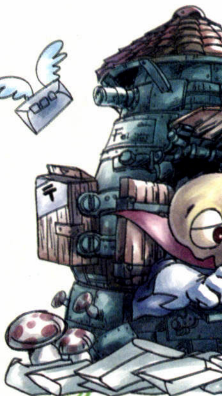
当晚，某友请客吃饭，fei兴冲冲前往，见面后非常亲热的拥抱一个，旁边见识了今天硬盘浮云惨状的牛蛙不由得打个冷战。第二天，牛蛙告诉fei那位做东者的遭遇：“昨天，他出来才发现，自行车被锁进车库了，最后是走回自己家的……”

“喔，这样啊，真惨呢。”fei表示同感的点点头，转头却发现所有人都撤离了自己身边3米之外——如果办公室再大点，估计还要撤得远点，“你们做什么？”

“你说呢？”DRAGON马上宣布了新纪律，“禁止你与所有人有身体接触！短笛牛蛙你们把他的机器搬到窗口去！他要敢回头就用那块坏掉的硬盘砸他！……”



才语邮局



《游戏日》支持“才语游言”的读者们，我在这里向大家沉痛的宣告，游戏日编辑部资深工作者，老一辈的电子游戏界战士——我的硬盘，因不明原因，医治无效，已于前日下午5时正式去世，享年……我也不知道它多少岁。硬盘同志是自我进入编辑部以来就一直亲密伴随着我的战友，它做事一丝不苟，勤恳认真，多次以自己40G的博大胸襟包容了我的所有文件，一次又一次的格式化，一次又一次的复制粘贴，一次又一次的共享，硬盘同志任劳任怨一声不吭，从它的手里完成了一期又一期的杂志，为编辑部做出了不可磨灭的贡献，是编辑部的中流砥柱，然而就在祖国和人民再一次需要它的时候……它去了……

硬盘同志的不幸去世，是我们的巨大损失，我们失去了一个亲密的战友，一个最忠实的同伴！千言万语，再也唤不回……(DRAGON上场，用力拍fei的头：“喂，醒醒。”)

呃，事情就是这样，我的硬盘报销了。化为浮云的工作进度暂且不说，对于随着硬盘一起驾鹤西去的几十G文件资料才真的是让人打从心里痛出来，那可是我一年多来搜集的东西呀！……台下的不许笑！我要正告你们：所有的投稿和通过网络寄出的读者调查表和其他电子邮件也一并化为浮云了，这下爽了吧……所以以前通过网络朝我投过稿，又还没有被使用的诸位，或者是有写电子邮件问问题还没有得到答复的诸位，请你们再发一遍过来……咳咳，虽说网络通信是很快捷，不过遇到一次事故的话损失也惨重无比。

当然在大家重新发电子邮件轰炸我的时候（为了表示在这次不幸中给大家造成麻烦的歉意，允许你们在信件内使用不文明的语言问候我本人——只限我本人，只限本月），我还是要重复一下，请不要在邮件标题使用单纯的“你好”、“请问”、“打扰一下”、“急”（这种往往还要打N个感叹号）、“请回复”……等字样，再怎么也请在标题上写“游戏日”或“编辑来看”之类的东西，否则的话将会和每天上千封的垃圾邮件混在一起，要想清理出来也不是那么容易的事——一般来说被系统默认为垃圾邮件处理掉的可能性更大。

本期来信里也有些比较意外的，例如经常写很多东西来的廊坊聂宁读者，这次照例是厚厚的四大页信纸——不过虽然我已经尝试了茶叶水、碘酒、加热等多种解密办法，还是看不到信上写了什么——看来聂读者你真的装错了信纸……

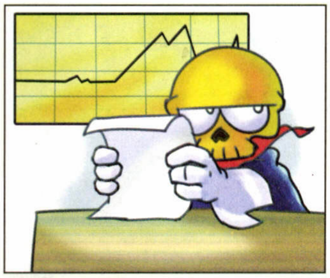
10月号结束后还有不少读者的有趣信件陆续到来，不过也只能编辑部内部看看了，几乎内容写的多的信件都会全员传阅一次，请各位寄信的读者放心。

成都 钟梁

虽然以前你们的确有CD象垃圾可也不用承认吧，承认也没关系，可不用说是垃圾就不送了吧，如果有人说杂志是××，难道杂志也不办了？抽奖这回事没什么意思，本人怨念极重，以衰为本，表这样贵铁嘛。以前那个纸模very good，再送几次嘛，宝宝乖哦。

fei！你小子表以为不死系的就不怕874了，你的天敌多了去了，什么回复药、凤凰之羽、复活术、圣光术……赠品乖乖的送上来，哼哼……

这封信前一段风格平和温良，有理有据有节，后一段异峰突起跌宕起伏引人入胜，甚好。至于赠品，送出来确实大家都爽，不过送一次就要砸锅卖铁一次，咳咳……我们还是打个商量，偶尔惊喜一下行不行？



乐山 Soar blue

英明神武的fei大人啊，你那两页樱大战恶搞太强了，在下佩服得五体投地。佩服你冒着生命危险放这种会被fans砸死的东西，如果你不幸身亡了（不对，你已经是死灵了），如果您不幸被超度了，我会祈祷你下次投胎投个好人家的，有好的家庭环境，性格也许就不会那么扭曲了，注意，仅仅是也许哦，说不得你强到逆天呢。我是举双手赞成你继续连载的哦。

PS：fei你丫的，照你的观点丑女就不是女性吗？下次到成都遇到你，看我用成名绝招“恐龙脸”吓得你发心脏病！

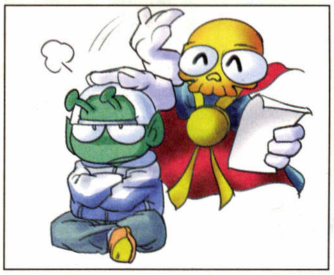
虽然满篇都在鼓励连载，但您居然说我性格扭曲！呜呜，伤自尊了呀！我是很正常的呀！怎么能这样说呢？伤自尊了……可恶，我一定要继续连载下去，直到所有人都开始诅咒我为止！（众人：还说没有扭曲……）

PS返：至少在游戏里的丑女是不被我包括进“女性”范畴的，所谓长得丑不是你的错，但出来吓人就是你的不对，何况是游戏人物，我花钱花精力玩游戏不是让你吓我来的……另：谁把谁吓出心脏病还不一定咧，嘿嘿。

南京 张明剑

我倒有个不错的提议，游戏日不妨出一个增刊，反正到年底了，内容最好是跟得上形势的游戏攻略或是游戏日这一年来攻略的总结。我觉得有必要，因为在市面上我几乎找不到一本杂志的攻略有游戏日写得好。短笛，别缩嘛，你有种下期把三国战记2的攻略写出来给我看看！另外，fei十分十分感谢你，我会把你的兄弟暗黑圣堂武士招出来好好伺候你的。最后一句，短笛，我看你的。

敢情之前的一大堆奉承词就为了看短笛写三国战记2啊，而且这次我还收到了两封同一地址同一要求的信！欺负我没有记忆力么？罢罢罢，街机游戏好歹也是电子游戏一家的，当年谁没在街机厅呆过，KOF名将圆桌街霸雷电就是我们的童年啊，短笛你就从了吧！（短笛继续沉默中……恍然间看见他在偷偷回忆出招表）加油短笛，好好干，我看好你。



桂林 向波

一道闪光，呦，太强了，仔细观察为何等道具，原来是游戏日，她依旧在发光，在色诱我……喂，你口水掉到书上了，把她买了……

闪光啊……印刷厂厚道的用荧光纸印刷吗？没可能啊……向读者对我们杂志的描述让我想起一种东西：生化危机里的道具……那里面有用的东西都会发光呦。希望我们的书能成为您攻关时的必备道具。

网络调查表填写地址：
http://www.game-day.com.cn/reader/reader.htm

《游戏日》邮购地址：
成都市营门口路民光商厦《电脑商情报》发行部（610036），请注明需要的期数和本数

山东济南 周宁

虽然久慕《游戏日》大名，但真正与贵刊亲密接触仅3期而已，无奈就凭这三期我已自觉被贵刊深深吸引。细想之下，似乎已有年头没见如此鲜活的游戏杂志了，小心翻阅时不说被感动得热泪盈眶，看到某处由衷赞叹一二，奉为良师益友还是有的。而且贵刊平易近人，似乎真正是为了读者着想，至于编辑部里几位更是有血有肉，活力四射，让俺不由得羡慕起这个集体来。

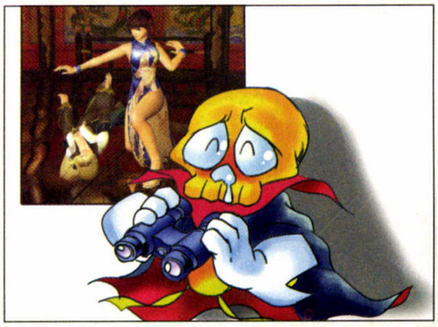
虽然脸皮已经很厚了看到这样夸奖的信还是……嗯，还是要故意害羞一下……不过说起这"有血有肉活力四射"，活力大家是都有的，熬了两三天照样上蹿下跳（虽然有时会变双手平举双脚跳……），但"有血有肉"嘛，至少本人是靠不上边了，星辰也最多算"有棱有角"，哦不对，他没有角，有角的是DRAGON……

福建福州 郭魁

游戏日的各位编辑们：

你们好，这是我第一次给贵刊写信，不过我可是你们的宇宙超级无敌暴烈终极忠实读者。改版之后的《游戏日》我真的很喜欢，尤其是《战国无双》那图文攻略，我真是喜欢到北冰洋了！希望你们能再接再厉做出更好的攻略。最近在贵刊上一直有读者提出要改成半月刊，我觉得还是月刊好，有足够的时间让编辑们彻底玩透一款游戏，就算改成半月刊后仍然完成了攻略，但都是熬夜的成果，那样对编辑的身体不好，也不能满足读者的需要，而且由于时间问题，有些长篇幅的游戏又要分期刊登，我觉得不好，所以还是做出最好的月刊吧！！最后强烈希望下期游戏日上能有《死或生终极版》的详细攻略！

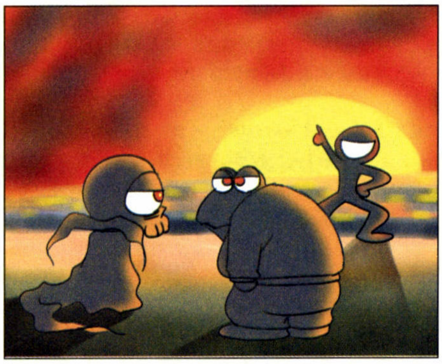
其实编辑要不要熬夜不取决是否月刊，而是取决于游戏发售时间……如果一款大作赶在出片前三天发售，不要说月刊，就算年刊那时也恨不得一天有30个小时来熬夜了……所谓逆天从小事做起啊~当然，您提到的那个DOA极限版，做肯定是要做的，但就像您看到的那样……其实我们只要看图就好啦，这游戏重点就不在"格斗"上面啊。



上海 李[redacted]

努力、努力再努力！你们虽说杂志厚，价钱较便宜，但别的游戏杂志两本半月刊并起来内容一定比你丰富得多！所以只要你们杂志的质量上去了，价格无所谓。编辑一定要再招两个，否则只会是恶性循环。万望做一下GTA·圣安德烈斯的攻略，最起码20页！千万不要只放在非主流里寒暄一下。最好叫牛蛙做，他比较细心。最后，希望下面中奖名单里出现我的名字，否则下一把武力+19的刀非先在你们身上试一下！

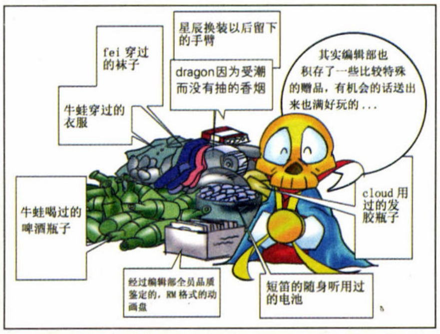
是哦是哦，月刊嘛，厚度就是优势啊~不过即使这样，GTA也上不了20页的，所谓生不逢时，谁叫这两个月是游戏狂潮期？连波斯王子都只有延期发售躲高潮了，10月28日发售的PS2游戏就超过20个，您算算……当时我们看着游戏发售表再看看身边的人头数就有一种绝望的感觉……新编辑几时才到位啊……



北京 程训

改全彩后是好看了很多，但是没有了每期赠送的CD总觉得缺点什么。我知道你们也不容易，不过送点赠品还是必要的，不然和其他杂志比起来总觉得不够划算的感觉。不一定要多好的赠品，隔两期送个贴纸总可以吧？

嗯嗯，读者对于赠品的怀念是可以理解的，我们也会在适当的时候考虑送一些别致的小东西——其实可以送的东西，真的很多（阴险的笑）。



太原 白伊明

我是第一次买《游戏日》，感觉很好，而且价格也很便宜，但我现在上学，不会去玩PS2、XBOX的，正考虑买GBA中，希望增加GBA攻略。最后的广告可靠吗？二手GBA好像太便宜了啊。

GBA的大作我们是不会放过的，象王国之心塞尔达纹章机战口袋妖怪不都被囊括了么？至于广告嘛呵呵，那只是广告，其他的不知道，好像是可靠的吧……不过我们没有去邮购过还。如果哪位读者在邮购的时候出了问题，欢迎尽快与我们联系。

鞍山 易甫泽

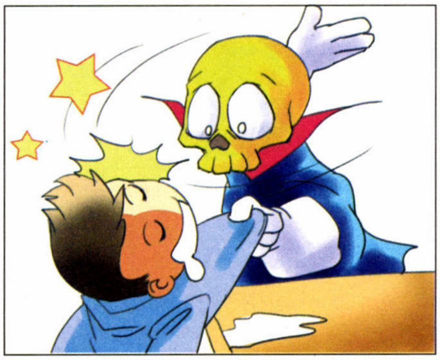
本人最近有点喜欢以二战为题材的即时战略游戏，希望在游戏日中可以看到一些好的游戏介绍！还有，买回这期的游戏日后，首先翻的就是"才语邮局"（习惯了先看这个板块），没想到竟看到了自己的名字，着实让俺兴奋了一把，现在俺在校内也算是个明星级人物了！谢谢游戏日的小编们给了我一个做明星的机会，希望下次继续抽我！（我指的是抽奖）还有，希望众编辑别练得太累，俺是不会去你们那的！

原来我这个栏目还有造星的功能，看来对每封刊登出的来信有必要收取一定费用，初步考虑节假日半价，晚上9点以后八折，包月七点五折，不收初装费，多次惠顾者或一次性消费在××××元以上的顾客发放VIP会员金卡，并不时推出多种优惠和抽奖。说起二战题材的即时战略游戏，家用主机上好像不是很多嘛？

成都 郑洋

有PS2送当然最好，GBA也可以，看我人品如何。命运女神似乎在远处对着我微笑，我醉了，醒来第一眼看到了心仪已久的PS2，附带fei、dragon写真集一份，牛蛙、cloud、星辰cosplay各一份，短笛特别友情赠送一个龙珠手办……

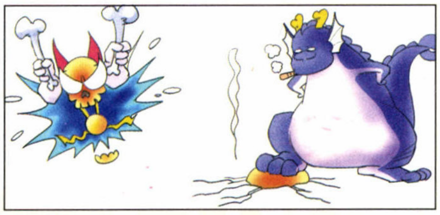
……这位读者，你快醒醒，快醒醒呀……啪，啪（打脸的声音）。不过编辑部的照片和签名到底有什么价值？上周有广州读者借出差机会杀到编辑部，然而知道我是谁之后马上崩溃了："什么，你是fei？有没有搞错？"……唔，说起来我一个人走夜路也满安全的……对了，那位读者，你没有带肯×基家庭装……



乐山 黄建央

老大们！不用每次都在封面上登着"《游戏日》10月号火热改版！！9月中旬隆重上市！！"吧，换一种新方式，比如说把日期改了，现在都几月份了啊！

呃，这小小的偷工减料还是被发现了吗？既然如此就不得不杀人灭口了，来人啊，取我的那对三百六十斤熟铜锤来！（背后dragon一掌拍下，拖走）



保定 林间

fei，你给我出来！这期的涂鸦板是怎么回事？给我老实交待清楚！这是谁画的？竟敢把我的樱大战弄成这个样子？快要过年了你怨念怎么还这么重？

我记得我做这个的时候不过是10月中旬，离过年怎么看都还早的很……不过既然也有这种呼声那刚搜集到的"北斗神拳版心跳回忆"和"北斗神拳版阿兹漫画大王"这种禁断的东西就暂时不放出了，明年再说吧嘿嘿……

上海 郭波

我买书也快一年了，这一年里我经历了一次重大改革，把我的心情也改成有色彩的了，游戏日刚过了几年，是起步的时候，和那些有十几年的老书在销量上会

有一些差距，但不一定年老就会胜出，现在是什么社会，谁作的好读者就会买谁，谁的面子也不给。所以希望在以后的时间里，各位杂志创造者能在自己的努力下把游戏日做成一本成功的杂志，这就是创业的开始。

我们一直在努力，我们会用心创造一本属于玩家自己的杂志，万事开头难，既然已经起步了就不会放弃，请大家继续监督我们。有错的地方就要提出来，我们改。

杭州 吴越晗

剧情要加强，有些游戏虽然是根据漫画改编的，但多少也会加入原创剧情，有流程攻略的同时稍微介绍一下剧情好了。比如上期的双星物语。首页攻略和最后的典藏攻略是越做越强了，继续努力啊，只是也千万别忽略了其他攻略哦。

我们会在今后的攻略中加强剧情的部分，这也是很多读者都提出过的意见，不采纳说不过去。另：吴读者的连笔书法写得很好，就是连得有点难认啊……

重庆 李畅

小编们，看哪！大海！夕阳！青春！挥洒你们的汗水吧！我相信只要你们每个人再瘦五十斤，游戏日一定会成为中国发行量最大的杂志！！

哦，大海！……我还没看到过！……至于瘦五十斤这个指标嘛，DRAGON也许还能撑下来，象短笛那体型的，就算卸了他两条腿估计也很难达到指标的——基本上，减去五十斤的话他体重的一半就没了。

昆明 潘凡

为什么中奖的没有我？为什么？为什么？为什么~~？冬天了，牛蛙该冬眠了吧？星辰丑陋的身体该生锈了吧？cloud的衣服应该很吸热吧？fei不会半夜飘出来吓人吧？dragon可以喷火取暖吧？（其余人无视）

为什么我不能参加抽奖？为什么？为什么？为什么~~？？按照您的描述，编辑部的景象应该是大家围在dragon身边其乐无穷的取暖才对……不过现实是大家都缩在自己仿佛盔甲一般的衣服里工作，在写这段文字的时候成都还不算太冷，估计大家拿到书的时候冬天就该真的来了。北方的兄弟姐妹们，下雪了吧？哈哈哈哈。PS：您无视的人，似乎只有短笛而已。

苏州 柳俊

请你们在下期就是12月号上在最后几页写一下2004年从1月到12月号的攻略顺序和页码，以方便我只要在每年最后一期上能找到我想要的攻略。

建议提得很好，但本期没地儿了，可怕的年末游戏狂潮的后果……看下期有没有空儿塞进去吧~

上海 钟炜

首先，我在调查表上写的话登了出来，我真的非常开心。但美中不足的是那句话竟然有错字，不爽啊！还有，PSOBB的账号有什么人拿到了啊？为什么没有登出来？作为惩罚，就罚你们这期送我一个账号吧。最后，HALO2的攻略我想你们不会不做吧，希望能做得充实一些，来他二十三十页，让我们这千没有XB的人解解馋，也为将来的大作潮热热身。

唔，上眼皮说下眼皮打了它，我要去找枕头评理……上期打错的字，大约就是这种状态下出来的吧（其实现在写这段字的时候我的上下眼睫毛也正在群殴中）。PSOBB账号的赠送，我们一般都是电话或电子邮件通知的，如果登出来的话，怕是人家等到黄花菜都凉了呢，而且这东西还真是出乎意料的抢手啊。最后，这HALO2什么时候才出，居然还要2、30页，我估计短笛要在编辑部自尽的……尽力而为，尽力而为啦……对不对啊，短笛？（短笛继续装死）

哈尔滨 沙鎏

书全彩了是不错，但发现攻略整体素质有所下降，数数这期攻略多少没剧情，像樱战这种偏重剧情的游戏应多加几个版才行啊（算了反正我也不玩，倒是应该找机会阉掉大神——一人结扎，全团解放）！再有你们也没听我的建议，那火纹的容量到底多大？BOSS一会儿说128，一会儿说64，换一家又变256了，靠！

全彩初期是有点不适应，不过剧情这玩意没有确实该打，本期开始将加重剧情攻略的比重，希望有点帮助；不过樱战V前传不是有中文版么，真的需要剧情么？当然，你看这两期漫画就知道我对大神的怨念了。对了，火焰纹章的容量是128M。

另：沙读者寄来了一张据说是他们口语课上发的报纸，于是全体编辑就败在这上面了……孔哥别来无恙啊……

沈阳 王珏

NDS和PSP即将在11月21日和12月12日登场，不知小编怎样看待这两大次世代掌机，我个人看好NDS，创意+趣味+互动+廉价是任叔战胜PSP最有力的4大武器。

主机未动软件先行，其实现在双方拼的就是游戏，不然你买个掌机没有游戏，难道是用它做砖头砸人么？就目前的画面效果来看PSP更胜一筹，但任天堂的杀手锏就是那一票口袋杀手：马里奥，皮卡丘……只要有它们在，老任估计至少处于不败的地步吧。具体分析请看本期的每月评述台（往后翻，往后翻），另外，我最好奇的是它们到底耗电量如何，不会上趟街还要一溜电池在身上绕八圈吧。

上海 张轶闻

对于CBI所做出来的东西都是非常信任的，即使是下属杂志也一样，事实证明你们做出来的攻略确实要比市场上一般其他的要好上N倍。另外送东西的话CD就免了，送了也是浪费成本。还有下次可以不可以不送PSO账号，送WOW吧，直接送PS2也行。

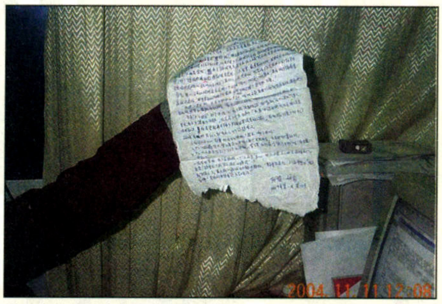
首先感谢您的信任，我们是一直努力试图靠近读者的要求的，不过人有自知之明，其实我们离自己的目标还差得很远。至于账号的赠送，我们想送也得人家公司肯给呀，对了，WOW是什么？（斜对门的游戏天地编辑部传来奇怪生物的嘶吼）

上海 应宏恺

fei啊fei……你不懂读者的心，以前送cd的时候，觉得好的人中有多少会特地告诉你一声：送cd真好！而觉得不好的人当然会积极的告诉你：不要cd！看现在，还有人和你说"没cd了真是太爽了"吗???cd就罢了，改全彩那就错大了。既然贵刊定位在攻略，那就要把重点放在攻略上，然而攻略需要是彩色的吗???我实在是想不出黑白的攻略和彩色的攻略有什么区别。现在攻略的页数少了，难道真的像你说的那样，一个攻略二十几页真的够了吗???我想要的是拿着gd就不要再上网查任何资料这样的攻略。读者的调查表不是这么容易看明白的啊……

还是套那句老话，"你想要吗？你真的想要吗？你想要你就说啊，你不说我怎么知道你想要呢？你想要的话我会给你的，不可能你说要我不给你……"（以下略），问题就在当看着无数要求"不送CD"的回函时，要想做出相反的判断是难度很大的。至于全彩，和黑白当然是有区别的啦，至少不会指着图中一个灰色的区域说"这个蓝色标志就是×××"，然后指着另一个同样灰色的东西说"这个黄色标志就是×××，两者除了颜色之外都一样"……说到攻略页数，请相信我，我们一直在努力……的抢页面。最后再次感谢您的意见。

彭州的胡淘读者本期来信是用卫生纸写的，那叫一个柔软啊，真是风吹得破。



看上去像抢救出的文物一样的来信。手臂由短笛友情提供

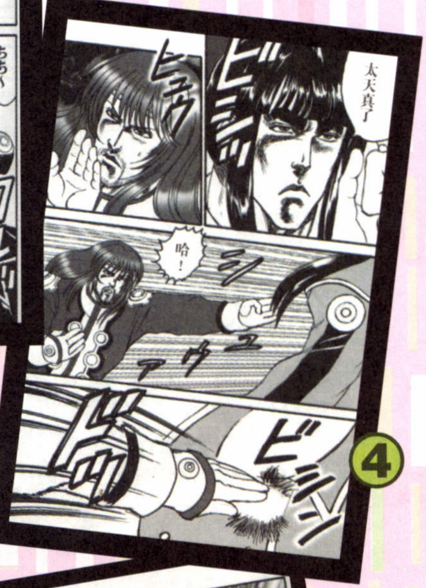
警告

往后翻是恐怖的樱花大战继续来袭！心理承受力不佳者禁入！

涂鸦板 试作型

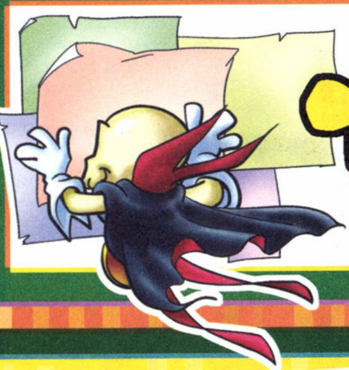
唔，上期的逆天漫画放出去之后收到了预想之中和预想之外的回应，首先是某身为樱战 fans 的美编血红着眼要找我拼命（他事先不知道我登出那东西），然后陆续收到众多樱战 fans 寄来的诸如血书、白色粉末（后来发现是石灰）、诅咒人形等等有创意的物件无数，这些都是预想之中的。至于预想之外的，则是有不少来信带着那种沧桑的语气：“其实，我早就想诋毁这个游戏了，多谢你们……”其实我知道，您是嫉妒……其实我也是。

言归正传，老老实实统计完调查表，支持继续连载的居然达到了61%的高票，读者们的品味果然很不错，所以这逆天的漫画还会连载一期（我说那边的同学不要丢奇怪东西了，没有用的）。不过也就在本期打住吧，马上要过新年了，所谓“怨念”这种东西，还是留在过去的一年比较好……那么从下期起，欢迎大家继续投稿。



本漫画每页阅读顺序为从右往左，从上往下

8
好疼啊!!!
9
ドッ
趁这个机会逃吧……
疼!
疼!
是时候决定了
你要选择哪一边
啊!
不见了?
10
大神…
逃走了?
11
よっと
好，趁现在溜
快跑！这是最好的机会……
ドーン
唷!
ドーオーン
12
啊?
怎么会在这里……
今晚就是不练血汉们的舞台!
不练血汉：假名是“frenchcancan”，即红灯区中一种并不高雅的法国舞蹈
スゥーッ
我原来……
是做剪票工作的!!!
ポン
13
剪票……难道是
要像剪票一样剪断我的脑袋
今晚……
花之少女又一次在帝都翩翩起舞……!
ぎゃあああ



火星图库

Huo xing tu ku

本图库开办两期以来，受到了出乎意料的好评，看来这东西的存在价值还是很让人放心的嘛，火星也是有很多不为人知的秘密的……当然也有读者问“这不是攻略月刊么？这些到底是什么？”对于这种问题就只有左右看看才语游言的格局，发觉这十几页都和“攻略”丝毫沾不上边，于是唯有背上出一抹冷汗，眼里闪一丝凶光——然后把信偷偷塞进披风里的异次元空间里去。

从下期起，本着拓宽视野的理想，火星图库选取的图片范围将不止是搞笑类型，还会有很多大家平时看不到的东西喔（当然H是不可以的）……

↑STOP! (1)
警告，前面是危险地……你有没有在听？

↑STOP! (3)
您截停的那玩意懂交通法规么？

↑暴走
感觉上是警匪片里的飙车对战。

→STOP! (2)
我想知道那司机如果突然恶向胆边生，会怎么样。

↑卧底！
您别拉我，我知道丫是卧底，看过无间道没？

←误伤
这种交通事故处理也方便，连逃逸都没有了。

↑没牙的老虎
没有乘客的警车就像那没牙齿的老虎，谁都敢去摸屁股。……

游戏大杂烩

牛蛙 renchao@cbigroup.com

最近成都的气温下降幅度较大，冬天总算是来了，总感觉一到冬天我就会变得很懒惰(非冬眠也，游戏日的牛蛙是不冬眠的……)，但愿只是我的感觉而已。(牛蛙："天气凉了，建议大家晚饭时都来2两二锅头。")

NDS和PSP发售日也于近日公布，编辑部里的也都常常在讨论到底是买那个的问题……牛蛙也有自己的想法，那就是看ATLUS在哪个掌机上出女神系列的作品来决定。不过根据已知的情报，ATLUS会在PSP上出异闻录的复刻版或重制版。嘿嘿嘿，期待已久啊。

DQ8发售在即，由目前的已经情报来看，这次的DQ8系统将会有很大的改进和进化，而且游戏的收集要素、隐藏要素很多很多，想要玩完的估计2、300个小时都不够吧。最为2004年最后RPG大餐，各位RPG爱好者们千万不要错过喔。当然，《游戏日》届时也会奉上最完整、最全面的攻略，请大家期待。

最近玩了《妖精战士世纪》，这次虽然游戏类型变成了ACT，但是丝毫没有影响到作为FANS对她的喜爱，而且这次还能使用大部分前4作的主要角色们战斗。看到阿克、艾鲁克、特修、依卡等老角色们纷纷登场，感动啊……嗯，有时间一定要把前几作再复习一遍，在这里顺便放出一张妖精战士1的壁纸。

以上，水遁……(噗……好冷的水!!)

fei fuxf@cbigroup.com

一个胖子。

一个皮肤很白的胖子。

一个皮肤很白，戴着圆眼镜的胖子。

一个皮肤很白，戴着圆眼镜的短发胖子。

一个皮肤很白，手指粉嫩，戴着圆眼镜，穿着背心短裤，带着古怪笑容，揣着美少女公仔的短发胖子。

——想像一下，这样一个人物，流着口水，对一个小姑娘用诡异的腔调问："小妹妹，你迷路了吗？叔叔(此处读音为"蜀黍")带你去找巴巴(2声)和麻麻(2声)喔~"

——你会不会把他当好人？

当然并不是所有符合上述形容词的人都是可疑人物，但常年以来日本游戏动漫就给我们勾画出了这么一副典型的危险面孔，以至于一看到这等人才(老实说要全部符合也不容易)，我会首先怀疑他有没有带偷拍用的相机或者是不是会把小女孩骗到奇怪的地方去……日本漫画管这叫什么来着？对了……"怪叔叔"……

所以当来自2D世界的这种形象在我面前幻化成真人的时候，我的第一反应是飞起一脚踹将过去。受日本动漫游戏风潮影响而出现的新一代人类中，进化到歧途上的有两种，一是怪叔叔(特指loli控和其他类似生物——不知道loli控为何者的请参阅2004年1月号游戏日)，一是同人女(特指对BL有特殊爱好的那一群——当然因为本杂志女性读者不多我才敢这样说，有同人女姐姐追杀上门我绝对只有夺路而逃)，所谓子曰"唯女子与小人难养也"，用来形容这两个邪恶生物种群再合适不过。

不要问我受到了什么刺激，从今天起我和怪叔叔们不共戴天~！(青筋)

星辰 zhoubo@cbigroup.com

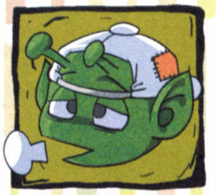
西历2004年11月17日，中国国立足球男子队在"命运"的安排下狂胜中国香港区立男子足球队，但历史的车轮一旦开始转动就无法阻止，国足的耻辱又翻开了新的一页……

17日晚，编辑部全体成员都在焦急的等待MGS3，你知道，等待的过程是无聊的，不知道谁说了一句，今天好像是国足的比赛……于是就有个别好事之徒打开直播页面，开始转播起比赛来。其实早在比赛开始之前，就应该对过程和结果都了如指掌才对，除了"国蹄"那几个面对空门射飞的皮球，科威特队"穆罕默德·小次郎"同学愤怒的猛虎射门射穿了球网，以及最后那个良知尚未完全泯灭的门将奇迹般的扑救……

其实，出不了线并不丢人，丢人的是在作假的情况下还出不了线……你看人家科威特，那策略应用的多么具有艺术性！正所谓静观其变、后发先至，大将风度显露无遗。再看我们，同样都是作秀，却彻头彻尾一副小人得志的嘴脸，上来就咄咄逼人，生怕别人不知道这是假球。结果如何？自己累的汗流浃背，腿脚发软，香港同胞恨不得连汗都还没出。再看人科威特，那个准备工作多么细致，在球网上做手脚估计没有博士以上学位，还真达不到一射即穿的效果。

记得之前的新闻发布会上，某李姓球员曾经牛B哄哄的教训记者："我不知道你们之前写的那些报道究竟还想不想我们出线?！"然则我要说："傻B，洗洗睡吧！还嫌不够丢人么？"花着纳税人的钱到全世界去丢人，也该停下来了。

中国足球现在就好像被人强奸，虽然拼命挣扎，也无济于事，既然如此，还不如闭上眼睛享受……



短笛 zhanfan@cbigroup.com

○本月的游戏果然很多，为了HALO2和MGS3导致好多游戏都没顾及的上：光明之泪到现在只上手试了一下，感觉这个光明之魂的系统改良版还是不错的，可惜短笛目前只有流口水的份；王牌空战5甚至到现在连试都没来及试一下= =b只有看着星辰在一边不停的叫着"FOX TWO!!FOX TWO!!"；还有本期另眼扫描中介绍到的多卡邦的世界……

○"人机恋"这个名词就连HALO系列中也能……柯塔娜和士官长之间的关系给人感觉俨然就是一对还没好意思互相表白的小恋人……不过话说回来，柯塔娜如果是个真正的人类的话，绝对是个不错的女朋友\^_^/

○本月奇迹般的和若干初中同学联系上了，原来关系就不错的同学现在又联系上感觉还是相当好，原来关系不怎么样的个别家伙，现在还没联系上。完美- -+。

○将要进入在成都的第二个冬天，突然发现自己越来越怕冷——我是编辑部内第一个穿上毛衣的人/T_T\。

○期待GBA上即将发售的"龙珠大冒险"，绝对忠实原著的剧情发展，绝对养眼的画面风格，做为龙珠迷的短笛已经开始天天掰着手指头算日子了……期待的日子真是一种难以表达的感觉……另外，红侠JOE2、波斯王子2、GT赛车4也都快要发售了，这时间，这精力，怎么算都不够用的说T_T……

DRAGON xuhl@cbigroup.com

■这段时间有空就会玩一玩《三国志X》。想当初痴迷《三国志V》那会儿，还是刚工作呢，时光如电呀！

■"井栏"这名字，熟悉《三国演义》的朋友一定记得。不过在《三国志X》中，这可不是演义中被"霹雳车"砸毁的"箭楼"了，这玩意简直就是快速统一全国的利器。尤其是在第一次统一大陆的时候，深有体会！游戏的平衡性就这么被破坏了……当时是这么想的。

■从V代到X代，整整8年了，再一次拿起新的《三国志》系列最新作，感觉很多地方都有改变。一个比较有趣的现象，"司马懿"同志会"天变"了，看来当初"上方谷"不是偶然的。我们的小帅哥"赵云"同志综合能力有所下降，尤其是政治。"突骑兵"的引入让人眼睛一亮，本来就是吗！轻装骑马弓箭手，就应该是当时的机动主力。

■前几天去广州出差，好热！11月中旬的时候，白天温度30℃，晚上在宾馆还要开空调。去了三天，第一天上午就感冒了。不是伤风和热感冒，只是这快30张的身体，还没在11月感受过这样的温度，不适应呀！

■写这段文字的时候，听闻今天是我们"可爱"的男足和中国香港的世界杯预选赛，恩，不用等到结果出来，也不用着急回家去看。反正对中国男子足球是彻底死心了，瞧瞧这段时间那点事情，那件不是够恶心的。

■《妖精战士》系列出最新一作了！我的心腾一下子漂回到当初连续一个月奋战《妖精战士Ⅱ》的空间中~等游戏拿到手后，迫不及待的去看片头动画，哪一个个熟悉的角色基本都出现了，好感动！后来发现，不是那么回事，这还是和当初Ⅲ代一样的任务模式，元老角色属于卡片……我老了吗？厂商觉得没必要考虑我们了……

非典型RPG主角

文:完全实况·杰坦　推荐:夏夜飘雪　插图:阿津

达克是诺里克王国的一个见习战士小队长，穿着量产的盔甲，使用量产的短剑，从头到尾只说两句话——“你们是什么人！要进入诺里克王国就得先打倒我！”“我不能和你们一起去的，我要守护我们的王国！”——这两句话倒不是量产，所以其他战士都很羡慕达克：“瞧瞧，多么好的机会，等主角一行来了后就他可以说话，而且好歹算个小BOSS（前期），是数值唯一和我们不一样的角色啊！而且还没有性命危险！”

然而达克感觉自己的生活很无聊。整天只是排练这两句话，他的顶头上司——一个肥胖的宪兵队长就要更多一些台词，例如“你们就是那为了打败大魔王而旅行的英雄吧？”，“国王在王宫已经恭候多时了”，“我们的部队完全不是魔王手下的对手”云云。

我们的部队完全不是魔王的对手？达克很不以为然，因为诺里克王国部队根本没和魔王的手下交手过。那些传说中精彩纷呈的人魔大战只是几段cg动画，并非是我们战士的即时演算，根本就是在歪曲我们英勇的诺里克王国士兵形象嘛。而象“我要守护我们的王国”这种说法更是被达克认为是临阵逃脱的懦夫行为。“如果有我们在，还不是两下就干掉魔王了？”达克得意的想，“诺瓦克士兵这么强悍，而且还有武器和道具店里永远卖不完的东西作为后盾，我就不信耗不死那个什么魔王！”

“主角来了，各就各位！”一个在哨岗上放哨的见习战士兴奋的呐喊，达克打个哈欠，拿起武器和几个见习战士按照预定游戏程序去见主角。当他到了门口时，看到几个落魄的流浪者——一个英俊而疲惫的青年（没错，这是主角），一个美丽温柔的少女（显然，这是女主角），一个凶相毕露的大叔（这种人物的专业名词应该叫“肉盾”）和一个带着拳击手套的袋鼠（看来是最近才加的新东西，以免种族歧视）。

“你们是什么人！要进入诺里克王国就得先打倒我！”确定了眼前的对象后达克极富专业精神的念出这句台词，但看着这些看似落魄却被制作人万般宠爱的流浪者心理还是有点不平衡——你们就算再落魄也不用和死了人一样有气无力吧？为什么你们都能当主角而我只能当守城兵呢？于是预定台词就在略带酸味的语气中吐了出来：“兄弟们，上！”

“……恩？怎么只剩3个了？那5个呢？”达克突然发现自己身边本应有的8个士兵变成了3个。

“组长！这是机能的演算问题！”战士A回答。

“这不公平！”

“有什么不公平，我们这边也是4个！”主角气势汹汹冲过来。

“啊！组长，我不行了~”战士B倒下了。

“我靠！吊钢丝吧？！人怎么可能飞那么高？”达克对于主角那招“飞空破龙斩”十分惊愕。

“组长，我……也……不行……了。”下一个是战士C。

“旺财！旺财！！！你中了什么招怎么全身漆黑？难道是暗黑流星拳？我这就给你放血！”达克十分悲痛。

“组……组长……啊！！！”战士A中了一个陨石魔法。

“小强！小强你不能死啊！啊！！”已经入戏的达克暴走了，他抄起地上战友剩下的三把刀冲向主角一行。

“难道他就是传说中的那个四刀流侠客？”主角眼前一亮，他和大叔耳语一番。大叔一挥手势，袋鼠一个熟练的朝天拳把达克打的在空中转了18个圈后以头部朝下自由落体的方式和大地热吻——达克立刻进入战斗不能状态。

“笨蛋……你这样会害死他的。”主角责骂着袋鼠。“放心，他还有一句台词没说，死不了。”少女则温柔上前给达克一个水魔法（其实就是泼一盆冷水）。达克醒了过来。主角则按照剧情那样对着达克伸出了手，“来吧，英勇的四刀流侠客，加入我们吧。”不过达克受刚才的那次撞击后完全糊涂了，他迷迷糊糊的和主角握了手，还说了一句话：“好啊，我答应你。”主角脸色有点难看，他又问了一次：“你确定么？不保护你的家乡？”达克点点头：“我确定。”

主角脸色立刻晴转阴，转身就走。“导演！导演你死了没！”他大喊着，“你请的这什么废柴演员，连两句台词都背不熟！”

“对不起，对不起，”导演擦着汗出场，“他今天得了感冒，有点晕。您宽恕则个。”

“这怎么行，都这么愿意，我怎么办？要是都这么演的话，那一路上包那么多人的食宿费我不是要破产了？”

“那个……多一个不算多，出场费给您多算，下一个剧本还是您主角好不？”

“都是你们这种作者，先给我安排一个袋鼠做同伴，又找这种跳起没两米高的家伙来加入我的团队，所以才会有那么多拖累，到时候打魔王才会那么辛苦么！”

“算了算了！”大叔在远处打个圆场，“就收他一个吧，反正缺一个背道具的。”

主角又看看少女，少女只是温柔的用眼睛放了一个电魔法。就这样本该留下来守城的达克见习小队长稀里糊涂的背上了两个人高的包裹和主角一起进城去参见国王。

金碧辉煌的宫殿里，国王坐在金碧辉煌的宝座上，拿着金碧辉煌的权杖，露出金碧辉煌的金牙。

主角和同伴则深深的鞠躬表示敬意，国王看过大风国王的书信和各个关卡的过关文书后满意的点点头，说

到："众英雄平身，本王能见到世间精英，也是生平一大幸事啊，哈哈。"主角则恭维国王："在下一行能经过贵国才是十分的荣幸，贵国的都城规模不亚于大风国的啊，老百姓们安居乐业，实在是国王陛下治理有方啊……"

这一通马屁拍的诺里克国王龙颜大悦，当时下命令——所有旅店、道具店、武器店以及各种景点对主角一全部半价（当然之前价格已经涨了一倍），然后给主角披上御赐龙袍，和主角一行一起阅兵——当然达克做为主角队一员，虽然只是个背包的，也有幸在国王的大花车上占有一角，顺便替国王照看小公主。

在阅兵的时候，一个眼尖的士兵发现了达克，他大叫："达克在花车上和国王公主在一起！"这句话立刻流传遍了大街小巷，同时也衍生出各种版本，从"达克成为皇家御用保姆总管"，"达克为国家幕后控制者？花车上牢牢监视国王公主"到"达克和公主私订终身，诺里克历史上第一个平民驸马有望产生"等等等等。不过这些版本都只导致了一个结果——达克在诺里克王国的名气飚升的比用金手指修改还快，主角一行当晚根本无法入住国王指定的国家和平饭店，早被人堵死了：大量记者不在话下，另外有不少企业挥舞着支票找达克排从医院到抽水马桶的各种广告，乡亲们则用各种八杆子刚好够到的关系比如"达克7岁时在此墙下解手"等大捞外快，最离谱的是一夜间就出现众多人抱着孩子说是达克的……简直一地鸡毛。

为了旅行考虑，主角一行不得不取消在诺里克购物观光的计划，早早告别这个已经疯狂的国度——当然，达克依然负责背那堆行李，他生平第一次痛恨为什么道具上限是999而不是99。

当晚主角队在野外露营，背一天道具的达克累得倒头就睡，不过还是隐约听到几句主角和大叔的对话。

"要不要告诉他？"

"还是瞒着他吧，他在队里的角色不需要知道这些……"

"要不要继续留着他？"

"也许……"

半夜突然一阵恐怖的咆哮传进了达克耳朵，达克一个骨碌翻身而起，迷迷糊糊的大喊："有怪物！有怪物！"他拿起旁边的剑对空气就一通乱砍。

"砍够了吧？"旁边在整理发型的主角看着达克渐渐速度慢了下来，淡淡的说，"你不吃咸鱼也不用把它当武器用吧。"

"难道是幻觉？"清醒过来的达克把咸鱼一扔，"没什么，我鬼故事看多了……"

突然又是一阵咆哮，而且好象更近了。

"天哪！"达克给了自己一个耳光确定不是做梦后对着主角大叫，"那是什么怪物？！"

"那就是魔王，"主角玩弄着手里的鸡蛋，淡淡的说，"它在制造噩梦传给熟睡的人们。"

"让我们去击败他吧！"达克很激动，"成为主角的使命感就是比npc要爽！"

"白痴……"主角冷笑，"大叔不在……那两位还熟睡，我们早习惯这样了。"

远处魔王的红眼睛若隐若现。

"别说丧气话！"达克亢奋的围着主角转圈，"他就在那里，我们打他一个出其不意！"

"白痴，"主角仿佛没听到那些咆哮一般平静，依然不紧不慢的玩弄着鸡蛋，"没用，你这种从没离开过城市的家伙。野外现在基本都是魔王的势力，你看到的那双眼睛是幻觉，你去追的话永远追不上，反而会落入魔王的圈套！"

达克似懂非懂，他对主角手里的鸡蛋发生了兴趣，突然想起来了什么，"天哪！"达克踉踉跄跄的退后几步，倒在地上，"难道……那就是霸王之卵，你……你是格里佛斯？"

"恩，我就是格里佛斯，"主角笑笑，"那边是卡思嘉，那只袋鼠是佐德，出发去探路的大叔是格斯……"

"那……那我是谁？"达克不敢相信。

"白痴，你真信啊？"主角笑着把手里的鸡蛋扔过来，"漫画看多了吧？这只是普通的鸡蛋。"

"咦？"主角捏了捏鸡蛋，"真的耶……味道还不错……"

以后几天旅行晚上夜夜都听到魔王的咆哮，达克每每被吵醒无法睡觉，而主角他们却睡的很香。

经过了一段时间的旅行，一行人来到了塔里木克帝国的一座小山上。

"塔里木克帝国！西部最大的帝国！最繁荣的帝国！！"一向冷酷的主角突然很是兴奋，"哈哈，我终于来到这个自由的天堂，去了后该做什么好呢？帮我想想吧。在那传说中才可能建造的那里斯广场里高声尖叫？还是骑着马在里克步行大道上行走呢？"

"这个……"大叔为难的说，"主角同学……你说的这些按照塔里木克国法典可是要处绞刑的哦……"

"也是，"主角泄了气，"很久没有真正的休息了啊……我好想吃一顿猪排饭啊……这不算过分吧？"

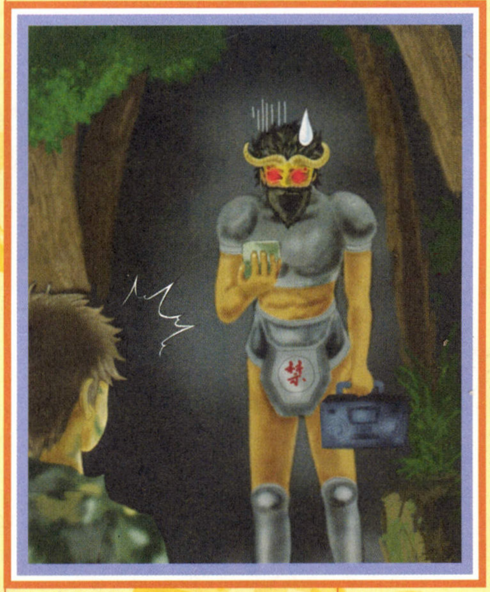
"那个……在塔里木克帝国吃猪肉会被凌迟处死……"

"算了，忘记这个地方，让我们忘记这个鬼地方！下一个是哪里！"

"毛里斯莫遗址……"

"下一个！！"

"拉得冈斯海洋工厂（已经废弃5年）……"



"下一个！！！"

"石化森林……"

"下一个！！！！"

"魔王的宫殿……"

"……看来只能在塔里木克帝国休整了啊，"主角很是烦躁，他对着大叔说，"让我们想想办法怎么吃一顿猪排饭吧！"然后两人凑到一起窃窃私语，爆发出一阵大笑。

"今晚就地扎营休息！明天目标塔里木克帝国！"主角似乎成竹在胸，他突然想到了什么，又对达克说，"这可是有名的寂静的小山啊，晚上别乱跑！"

结果晚上魔王咆哮又吵醒了达克，他完美达成连续38天失眠的个人新记录。达克简直快被逼疯了，他看看周围熟睡的同伴，又看看远处那火红的眼睛，决定自己要亲自看看魔王长什么样子。在夜幕里他穿上夜晚迷彩，又给脸上补了一道蛤蟆绿，向屏幕右上角一看，伪装度95%，噢耶。达克得意的一笑，早把主角的告诫抛在脑后，蹑手蹑脚的离开露宿营地，悄悄的向那红色眼睛潜了过去。

当达克离红色眼睛还有十几米的时候，他发现了一个可怕的事实——那是大叔。闪烁着红色的眼睛，拿着两份外卖的猪排饭，提个录音机——里边还放着魔王的咆哮。

"怎……么……"达克十分惊讶，大叔不容他分说，一个凌波微步到了达克面前，然后就是一招"黯然销魂掌"，达克口吐白沫，晕厥过去。

第二天下午，达克晃晃悠悠醒来后发现自己已经被五花大绑，而大叔，主角，少女和袋鼠则围成一圈看着他。

“怎么处理他？”大叔问主角。

“很简单，”主角对着达克说，“选择吧，自己跳下去还是我们把你扔下去。”

“这样不好吧，”少女插嘴说，“我可不想再杀……”

“轮不到你说话，”主角很不客气的打断了她，“他已经知道了我们的秘密。”说完后主角拔出剑，切断了绑达克的绳索，“小子我给你一个机会，从那堆道具里选一把剑，来和我一决胜负吧！”达克一想别无选择，他硬着头皮挑起一把剑，转念一想反正都是死，就大喊一声：“来吧！”主角没想到达克还敢抵抗，再加上昨晚由于大叔用黯然销魂掌时忘了手里还有猪排饭导致他最喜爱的伙食祭奠给了大地，于是恶从心头起，怒向胆边生，“我要把你切成麻婆豆腐！”主角愤怒的先跳起旋转32个圈，然后连点两下前冲向了达克，就在双方马上就要近距离白刃的时候，突然达克被脚下石子一绊，倒在一边。

“啊!!!!”

只听一声惨叫和周围人的惊呼，主角没料到达克做为一个业余士兵会有这么职业的紧急回避，而他自己冲的过猛，飞出了悬崖。

达克爬起来后还不明白怎么回事，他看看张大了嘴的大叔，惊愕的少女和不断摇头的袋鼠，疑惑的问：“我还活着？”

大叔没理会达克，他走到悬崖边上向下张望：“他还没落到底……”过了三十分钟后大叔才说，“恩，摔下去的质感很不错……”

“怎么会那么长时间？”

大叔摇摇头：“我不能描述，描述出来这文章就会被禁了……”

随后大叔，少女和袋鼠窃窃私语，达克则不知所措的站在那里发呆。

过了些许时间，大叔走到达克面前：“我们决定了，从现在起，你就是主角。”

“什……什么??? 我成主角？”达克不知道听到这个消息是该为自己高兴还是该惋惜前任的不幸，他的脸部肌肉分开两派开始激烈对抗。

“是的，”大叔点点头，然后叹口气，“虽然我是魔王，你也看到了，但是上头有指示我不能害你的，先穿上这个然后我会送各种妖怪给你练级直到你能打败我为止。”

“这衬衫和裤子能穿着去打败魔王么？衬衫可以当连衣裙穿，你在拿我开涮吗？”达克迅速的进入了角色，“还有这皮鞋，哦！我怎么没发现裤子中间还有根带子？老大，你想玩死我这里就说吧……”大叔不理会达克，只是示意袋鼠，“让他闭嘴。”袋鼠什么都没说，只是用力将两个拳头撞在一起，火星四溅。

5分钟后，达克服服帖帖穿着大叔给他的衣服出现在众人面前。

“果然很象八神庵啊，”大叔满意的点点头，“你很有cosplay的天赋，再试试这一套《战国无双》伊达政宗的衣服……”

“大叔，我想让他穿穿斯考尔的衣服看嘛。”

“等会先，让他先试这个……”

“我不干了！”达克愤怒了，“这就是主角的训练么？我还以为是什么呢！你们有点职业精神好不好，虽然上头命令你不敢不听，但是我看你还是想玩死我嘛。”

“职业??? 我做的衣服已经很职业了啊。都是按照人设本上一个一个仔细核对的。”少女认真的回答。

“就是嘛，我的声优也可是绿川光大人哦。”大叔也一本正经的说。

“不是这个啊！”达克对于自己的交流能力有了一些怀疑，“我是说……魔王你有没有点职业精神啊？难道让我穿这身防御等于0不说还碍手碍脚的东西去和你打？别搞笑了！”

大叔一脸嘲笑：“给现在的你穿上最极品的装备，你又能打过我么？”

“为什么打不过？”

大叔耸耸肩，和少女交流了一下意见，走过来和达克说：“你看好啊，我要变回真身了。”

达克点点头：“我做好准备了，现在就是魔鬼都吓不倒我，来吧。”

顿时，电闪雷鸣，风雨交加，大叔瞬间幻化成一个巨大的恶魔张牙舞爪。达克当场晕死过去。

“我怀疑这是个阴谋，”达克在少女的水魔法+电魔法下又苏醒过来，“为什么要魔王和我们一起旅行？为什么我会从大众脸变成主角？为什么我那天晚上会发现真相？还有最重要的，魔王你真的会被我击败么？”

“咳咳……”魔王咳嗽了两声，“其实主角他们在5年前就击败我了，不过就在他准备手起刀落的时候，我告诉他魔王如果死了，主角们顶多被封个英雄，说不定晚年会穷困潦倒很凄惨。他是个很聪明的人，当时考虑一会就决定让我活命，对外说魔王已经被封印，但是无法杀死，需要通过旅行修炼从而更强的力量去增加封印的力量。而我则以大叔的身份和他们一起旅行，每到一处就让我找空子显出真身恐吓当地人一下，继续让魔王的传说存在，这样我们不但可以免费到处吃住，而且还开演唱会，出自传，给厂家代言产品……”

“而且封印隔个几十年解开一次，连主角下一代、下下一代的工作都有保障了对吧……我怎么突然想起一个叫恶魔城的游戏？”达克绝望的躺在地上，“那我就是配合你们而已？例行公事的表演后宣布魔王又被封印？”

“不是么？”魔王笑着说，“不这样，主角他们恐怕就被封印了，在5年前打败我后就会被封存到人民的记忆里……”

“我会让你永远消失！”愤怒的达克一个鲤鱼打挺站了起来，拿起剑就砍魔王，“我要做真英雄！”

魔王轻松闪过达克的攻击，把他象老鹰捉小鸡一样提了起来，“你放心，我不会毁灭世界的，我也是这个世界孕育的，我毁灭他做什么？别以为魔王都喜欢那种黑暗，腐臭而肮脏的地下迷宫，都想着毁灭世界什么的，我更喜欢现在的生活。”

“我无法相信一个魔鬼的话！”

“你瞧，你算很明白道理的人了，你都不相信我的承诺，我们可能和人类谈和吗？”大叔叹了口气，“人类不会让另一个种族平等的和他们分享地球的。上次主角讨伐我就是因为人类认为我们的魔鬼王国会毁灭他们。”

他放下达克，扭头看着夕阳：“其实我才是受害者啊，终年只能呆在黑暗，腐臭而肮脏的地下迷宫，等着一代又一代的主角来屠杀我们，你想想好玩嘛？地上的时光过了多长时间了？苏联那边情况怎么样了？我们那里最先进的游戏机是红白机，最时髦的歌曲是邓丽君大姐的《美酒和咖啡》。其实我们也很想玩玩ps2，看看最新的大片，听着hip-pop摇摆一下，可是不能啊⌒”他说着说着就流下了眼泪。

“没想到魔王的眼泪也是如此辛酸……”达克是个恩怨分明的男子汉，他被魔王的话深深的打动了，达克抬起自己的手擦去了魔王流下的眼泪。

突然，达克心头一颤——魔王抓住了他的手，红红的眼睛也从夕阳那个视角转了过来，正含情脉脉的看着他。夕阳下，两个人仿佛溶在一起……

“等等，”达克清醒过来，“尺度，注意尺度。”

“我还起鸡皮疙瘩了呢，这不为了煽情吗？”魔王放下了达克，“我们一起走吧，如何？话说回来，现在还真是神仙生活。免费各地走穴，白吃白喝白住白拿钱，人类的生活就是舒服。”

达克点点头，脱口而出一句话：“我不能和你们一起去的，我要守护我们的王国！”

众人愕然，达克则捂住了自己的嘴巴。

“你不会现在才想起这句台词吧？”大家哈哈大笑，达克则和大叔，少女，袋鼠一行开始了新的旅行……

画师访谈

姓名：妖狐
性别：女　　年龄：25
身份：迷糊的新人美工

某周末

fei：妖狐同学，在不在？

（5分钟后）

妖狐：呃呃？？

fei：封面怎么样了？

妖狐：封面？我想想……

fei：……想想？？

妖狐：啊啊，别担心，完成大半了。

fei：那就好。

妖狐：其实我喜欢画可爱的MM啦，为什么非要叫我画肌肉发达的大叔呢？

fei：那是因为……等一下，什么时候要你画大叔了？

妖狐：咦咦？？……啊，哦哦，等一下，哦，对不起，这个大叔是别人要的……

fei：……

妖狐：不要担心啦，你们的封面我确实已经完成大半了。

fei：欺负我没有心脏病是吧！给我看！……唔，这个好！

妖狐：哼哼，我就知道。对了，找我做什么，有话快说啦，我还没画完呢~

fei：其实，是按照规矩对封面作者做一次访谈。

妖狐：……那是什么？

fei：访谈，采访，谈话，等等。

妖狐：不问行不行，我没有经验……

fei：凡事都有第一次的，不要紧张，放松，放松。

（星辰：咳！我说，这话从你嘴里出来怎么就那么别扭呢？）

妖狐：接下来？

fei：你为什么要取名“妖狐”啊？

妖狐：人家最最喜欢藏马啦，哈哈。

fei：呃，这个我没想到，然后请介绍一下您过去的简历。

妖狐：有什么好介绍的呀……幼儿园，小学，中学，大学……中学的时候开始看漫画，然后就喜欢上了，开始涂涂画画……当然这个习惯幼儿园就有，不过到中学又引发出来了。

fei：旧症复发最难治哦？

妖狐：是啊，马上成绩就……哈哈。

fei：嗯，苦难史都差不多，继续。

妖狐：还能说什么，反正被父母逼着上了大学，不过到大学就没人管我啦！

fei：……我想像得出你的表情。

妖狐：不过漫画归漫画，还是要努力学习自己的专业去找工作，真不甘心！要是能靠漫画过活就好了。

fei：做第二爱好算了。

妖狐：只有这样啦，毕业后东碰西碰，半年了哪里也不要我！谁说女孩子好找工作的，拍死！

fei：不是我说的哦……

妖狐：最后在一家很小很小很小的广告公司呆下来了，呜呜。

fei：不用这么细致的形容自己的公司吧，被你老板看到就死定了喔。

妖狐：加起来不到10个人的小公司，又没人玩游戏，谁看到啊，哈哈。

fei：对了，说起来你给我看的图，我发现都是左侧脸呢。

妖狐：对呀~左脸比较容易画啦~

fei：还是来说说这次的画吧，请问这次接到我们的作画请求后有什么想法？

妖狐：很兴奋啦~哈哈~

fei：星辰给你提示画什么样了吗？

妖狐：就是说把MM画的漂亮些~

fei：那一开始你就是把封面画成这样的么？

妖狐：对呀~是一开始就画成这样的~

fei：果然很照顾男性读者……

妖狐：哈哈，玩游戏的80%以上都是男生啦~

fei：真是上道啊……星辰在过程中有没有提什么意见？

妖狐：有，他希望把MM画的更突出一些，身材要好。

fei：（看图）难道这还不够突出啊……

妖狐：最后嫌我画的太暴露~

fei：哟，这家伙是几时转性啦……

妖狐：哈哈，所以说要迎合他的口味也不是很容易啦……

fei：在画的时候，觉得最容易的是什么地方？

妖狐：恩……大概是勾线条吧。

fei：那最难的就是上色咯？

妖狐：是呀，因为不知道最后画完到底是什么效果，有时候上色不好就会毁掉整张画的。所以我在拼命练习涂鸦，为的就是练习自己的色彩感觉，但是表现的总是时好时坏很不稳定……

fei：你好像满喜欢用暖色调的。

妖狐：暖色调比较好控制，也容易出效果~对了，这张自画像的黑眼圈和身材很象我哦~

fei：其实我觉得……这张自画像完全没有身材可言……

妖狐：好啦，还有什么想问的？我要忙着去赶图了~

fei：得，有您这句话在，不敢留您了，加油吧，回头见！

妖狐：嗯嗯！我熬夜去了！呜呜我的眼睛啊……我不想要黑眼圈啊……

最初的草稿，用手写板在Photoshop里直接完成。

正式的线稿，是用Painter里的毛笔勾的。

彩稿，用Painter里的水彩笔上色。当时还没有想好背景。

Painter水彩笔画的前景，用Photoshop做效果，完成。

有读者反映说，RPG大辞典固然不错，但这个栏目已经大半年没什么变化了，是不是该换个方式？唔，那么本期就把翻译的家伙抓住，换个方式……喂，死猴子，别跑！

下面就是尝试的新方式——把这本辞典的一些词条拆开来讨论一下，说得透彻一些，也就是大家看到的左页的这些内容了；虽然看上去已经不象本辞典……大家是觉得这样讨论性质的方式好呢还是原来的词条翻译式好？欢迎写信告诉我。不过按照左页这种发展趋势的话有一个后果，就是要想连载结束，似乎不是短期内能办到的了……

最后是某人强烈要求的发言：这只是个人意见而已，不是评论！一定要说明！

RPG大辞典（七）

翻译：monkeyking

カ行（续）

●かいこーちゅう【怀古厨】

贬义词。“盲目怀古主义者”的意思。具体定义出来就是那些“不接受新游戏，只玩老游戏，并且始终认为今不如昔”的游戏玩家。其中的极端者，即使是同一个游戏系列，也不愿意接受系列最新作而是继续埋头于旧作，并且往往还容易以“真玩家”自居。

基本上每次主机更新换代都会留下一批盲目怀古主义者，就好像朝代更替带来的遗老遗少一样。总体来说超任时代留下的怀古分子最多。不过即使在中国，动辄冒出几句“××时代的×××才是王道，现在的×××简直就是渣”、“现在的游戏全都是×××”或“只有当年的×××才有感觉”这样的玩家也不在少数，从比例上来说甚至可能比日本还高……

原图很大的，作者对不起了……

怀古主义详解：

为什么会有怀古主义者存在呢？

其实，译者自己也算半个怀古主义者，所以对这个条目还是挺有感触的。

首先，肯定不是什么“游戏性”问题这么简单。似乎一部分怀古的理由就是“现在的游戏的游戏性不如过去了”。这样的提法，最后造成的结果是“游戏性”这个词的贬值。这个条目里写的是“盲目怀古”，作贬义，重点在“盲目”上。特征是厚古薄今，一方面认为最好的经典是过去的游戏，一方面认为现在的游戏越来越不行今不如昔。因此同样是怀古，也还是有盲目与理智区分的。

为什么会有怀古者存在，厚古又是如何与薄今联系起来的呢？结合译者自身的感想，对于怀古的心态作个浅显的分析。

壹 无可替代的“第一次”。同样的印象，总是以第一次最为深刻。后来者无论怎样，总是难以和第一次相比。不同类型的游戏有自己的卖点（比如ACT让玩家体会攻关杀敌和精密操作的爽快，RPG让玩家体会感人的剧情和运筹帷幕的系统，通过这些卖点给玩家留下深刻印象）。而有幸成为这个类型里，第一个给玩家留下深刻印象的游戏，往往就会在以后几十年里一直成为回忆的对象；而记忆里的东西总是会被美化的，即使后来的同类型游戏在卖点上已经超过了先辈，只要不是拉开非常明显的距离，也往往会败给回忆。

同时，人的感知是会逐渐麻木的，同样的感受，后一次肯定不如前一次强烈。比如第一次看恐怖片被吓得魂飞魄散，此后再看同样令人毛骨悚然的恐怖片，也没有第一次那么深刻的印象了。游戏也同样道理。就拿RPG来说吧，同样以爱情着手来煽情的剧本，第二次肯定不如第一次感动。

因此会有这样的现象：某玩家玩了一个RPG，被感动得不行，强烈推荐给朋友玩。但朋友玩过以后却并没有他那么感动。这种情况有时候是因为各人爱好不同，有时候，则是因为那个朋友此前已经玩过了同类型RPG，留下的印象自然要平淡一些。

这是为什么同样的游戏会得出不同反应的原因之一，也是为何旧的游戏总是会（感觉）比新的游戏好的原因之一。

贰 人的认知固定倾向。

这是人人都有的习惯，一旦形成了既定看法一般就不再作改变。对于获得了自己肯定的东西，往往会倾向于一直保持这种肯定。比如认定一个人是“好人”或者“坏人”以后，对方想要改变这种看法往往需要费很大的力气。而人很难推翻自己树立的既定看法，因为这意味着否定过去的自己。这条再与上面第一条联系起来，结论就是——大部分怀旧者总是会执着地维护自己心目中的“第一次”。

因此常常会见到这样的现象：一群人在一起讨论新游戏时候，某人做不屑状：“XXXX？还不如好多年以前的XXX，那个才叫经典！”其实，后出的游戏也许未必就输给旧作，这种时候怀旧者所指的经典，其实就是自己的回忆。这个第二点和上面第一点总是结合在一起的——印象深刻的“第一次”，再经过记忆美化，最后成为怀旧玩家心目中的理想范本，并且执着地加以维护。这样的游戏是天下无敌的，如同俗话说的“活人无法战胜死人一样”。

以上两点大概可以算是所有怀古者具备的共同特征。但盲目与否，则要看怀古者是否理智，是否有足够的勇气将游戏的实际水准和自己记忆中的美化分离出来。此外还有一些相对客观的原因。

叁 系列游戏自身的进化（改良、改恶）。游戏是商品，只要是能赚钱的游戏，总会出续作的。而续作未必就一定能做的更好。“改良”是在前作基础上做了应有改进，但“改恶”（一些地方反而不如前作）的例子也很多。例如鬼泣2这样几乎众口一辞遭到批评的续作。这类续作是游戏今不如昔的最直接理由。

除这类明显的改恶以外，也有为追求创新而做了很大改变，因此引来老玩家不满的。毕竟，续作不可能一直沿袭前作的模子走下去，而大幅度地、改梁换柱的变化也会在创新的同时造成老玩家的不适应。而创新总是要冒风险。最后被证明这种创新成功了，就开拓出新的路子。失败了，就会被老玩家抱怨“越做越差了，还不如老老实实用原来的模式呢”。

此外，硬件的飞速发展也造成表现手段的进化，以FF7为分水岭，原来的RPG只需要做好2D点绘就可以了，玩家也习惯于亲切的2D画面和简明的操作。但随着硬件的进化，RPG全面的3D化已经成为不可避免的现实，因此带来在游戏操作、游戏内容和表现手法上一系列的变革，自然也会失去一部分前作的风味为代价。尽管新的表现方式的确更符合时代，更有利于表现制作人的目地，但对于很多老玩家来说，他们要的并不是一个有多么好的新作品，而是想要再次体验那种自己熟悉的、亲切的感觉。这是革新与怀旧之间不可避免的矛盾。也造成有一定历史的系列游戏，总是会产生新老玩家分化的原因之一。其实这是一场没有对错的争论。老玩家也好新玩家也好，述说的都是自己的真实感受。

肆 游戏的发展造成一部分类型消失。这个也是造成游戏“今不如昔”感觉的，不容忽视的因素之一。硬件的发展和市场取向一方面带来了新的游戏种类，另一方面也造成一些游戏种类的消失。典型的如传统的2D清版过关型ACT。不光家用机，街机也是一样。找出街机模拟器来玩玩早期的街机会发现那时候有那么多各种各

样的游戏类型（虽然其中很多不成熟）。现在呢，随便哪家街机厅，几乎都是KOF为主（中国大陆而言）。而这些游戏类型里，不少都是在FC、MD、SFC时代伴随了玩家的童年，留下了美好回忆（虽说现在再要他们去玩也未必能玩的开心了），因此对于这些类型的怀旧，其实也是玩家对于逝去的童年的怀念。

虽然不好玩的游戏类型最终会被市场淘汰，但是被市场淘汰的游戏类型缺未必就不好玩。任何饰物都是如此，好酒也可能被埋没在深街小巷里。

伍 游戏的开发周期加快。日本经济不景气消费能力低下的同时游戏开发成本越来越高，利润越来越薄，过去争先恐后地盖大楼，现在能不亏本就可以偷笑了。为了求得资金回笼厂商只能拼命地推出新游戏，同时也带来了游戏品质的下降，所谓"萝卜快了不洗泥"。除了暴雪外，大概也没有厂商会不断地延期来提高游戏品质了。

看看今年的游戏就明白了，数量惊人，尤其是进入10月以后。但是目前为止缺没有出现一款既叫好又叫座而且称得上经典的游戏。（也许只有年底的DQ8了）就连一贯在剧情上非常严谨认真的寂静岭，最新的4也变成了平庸的二流电影。虽说游戏到底好不好，以个人标准来衡量未免主观，但是今年的软件数量上去了销量却没有上去也是事实。游戏数量多了，经典的缺不多，自然也会给玩家造成一种"现在的游戏的平均水准比过去下降了"的感觉。

综上所述的原因，就形成了怀古主义者。当然其中也有理智的，能正确判断自己记忆中的水分，接受新游戏；也有不理智的，在耐心地了解新游戏以前就已经将其否定。不过总体来说，怀古者其实都是一群寂寞的人。这类玩家普遍年龄偏大，不少人是从FC开始玩起的（当然SFC、土星时代也培育了大批新的怀古），不少人现在已经工作了，很难再有过去那样的时间和精力来投入游戏，从心理上来说，也差不多该是要离开游戏的时候了。处于这种状况的玩家自然很难再在游戏里找回当初的感动，从而加剧了怀旧的心理。

这类玩家往往几个月里都买不了一盘游戏（单指正版），厂商对此心知肚明，因此游戏也尽量靠近最具购买力的新生代玩家。这样使得游戏的风格更加不会循着老玩家想要的方向发展，从而促使老玩家更加地怀旧……恶性循环。虽然很无奈，但现实就是如此。

其实，任何"现在的经典"总会成为"过去的经典"的。看清了这一点，也就没有必要把怀旧和新作对立起来了。

がいちゅう【外注】

游戏公司作出一个游戏的策划以后，不是自社开发而是交给别的会社来制作，完成以后再取回由自己销售的做法，也就是代工。

但外注和代理销售不是一个概念。代理是一个游戏从策划到制作全由一个公司完成，再交给另外一个公司代理销售；外注则是原公司做好策划等前期工作以，将实际制作部分委托给其他公司，属于加工性质。

在RPG的规模日益膨大化的今日业界，一个RPG想要全部由一家公司来完成是很困难的事，因此带有分工合作性质的外注生产方式成为了广泛使用的提高效率的方法，如ENIX就是非常著名的利用外注开发软件的公司（连DQ都可以交给别的公司……）。外注有时候也会成为信誉的挡箭牌，如果游戏品质差强人意，厂商fans会将责任找到担任外注加工的会社头上——虽然担任外注加工的厂商并没有更改游戏内容的权力。有名的外注加工会社有诸如制作了《龙背上的骑兵》的cavia会社和书写了《宿命传说2》剧本的月光会社，游戏日上曾介绍的TRI-ACE也算一个。

两家著名外注的商标，大家留意看哪些游戏里有

かいふく-の-いずみ【回复の泉】

往往出现在山野、洞窟等自然环境场所，表现为涌出清澈泉水的泉眼。疗效极为神奇，喝了以后可以回复HP、MP乃至治疗异常状态，大多作为不能中途返回旅店休息的迷宫里的救济措施。在早期游戏里这种泉水旁边往往还有存盘点，因此成为部分玩家练级的最好去处。不过在环境污染日益严重的今天，即使野外的泉水也不再可以放心饮用，也许几十年后的RPG里不会再有回复泉这种东西？

真女神转生3里的回复之泉，附赠养眼画面

かいふく-あいてむ【回复アイテム】

在种种RPG里登场的治疗效果道具的总称，是RPG不可缺少的要素之一。

这种道具相比起武器、防具等其他非消耗性质的物品来种类最为庞大，疗效从外伤、内伤、感冒、风湿、麻痹、石化、暴走、眼耳失聪、四肢无力、诅咒、死亡等各种症状无所不包。足够的回复道具是保障主角们无穷无尽的战斗力的根源，游戏界有谚曰"功力不足，药草来补""好汉扛不过药多"，多数情况下也是主角们的专有特权，不管身份多高的BOSS也不被允许使用哪怕一根药草（在最近的游戏中这种对于BOSS的不公平待遇有所减少，或许是出于"真实性"或"加强对抗性"的考虑，但无论如何也不会是出于对BOSS人道主义的考虑）。

在游戏中后期，己方拥有的回复魔法丰富以后回复道具的使用频率大为下降，一些价格昂贵的消耗品往往成为通关时的收藏品（也经常有人在预先存盘的情况下拿出来大肆挥霍一把）。

カウンタ-ストップ【counter-STOP】

某个数值超过显示值的上限以后，计数停留在游戏里所能表现的最大值的现象。因2进制算法的关系很多情况下1024、65535成为数值的上限，上限也可能是设定位数的最大值（例如9999）。在作为攻击伤害的情况下超过就不会计算，似乎有点亏。

カウンタ-【counter】

1.反击。受到敌人攻击时立即做出反击的技能，往往比单纯的攻击能造成更大的伤害。也有某些敌人能对于特定的攻击做出致命的反击，轻视这点的玩家往往会中招。

2.计数。有在画面上表现出来的，也有隐藏的。角色的能力数值、所持金、游戏时间、战斗次数、逃走次数等等。即使玩家看不到这些数字，系统程序里也会持续进行计数。

大部分情况的counter都有上限存在，到达这个上限以后数字就不再增加（参考下条）。

商店里的服务员也有"counter"之意

かおきゃら【颜キャラ】

日语里的"颜"是脸的意思。"颜キャラ"也就是有脸谱画像的角色。区别于那些没有自己专有脸谱的可怜的大众脸。

主要出现在有职业概念的SLG、SRPG等策略游戏里。大多是剧情上占有一席之地的剧情人物，或者实力超群的隐藏角色。实力来说一般都要比同职业的大众脸角色强出一大截（当然也有例外），有强得破坏游戏平衡的人物也有实力弱得可怜全靠脸蛋吸引玩家的花瓶。

所谓大众脸和特色脸的区别……

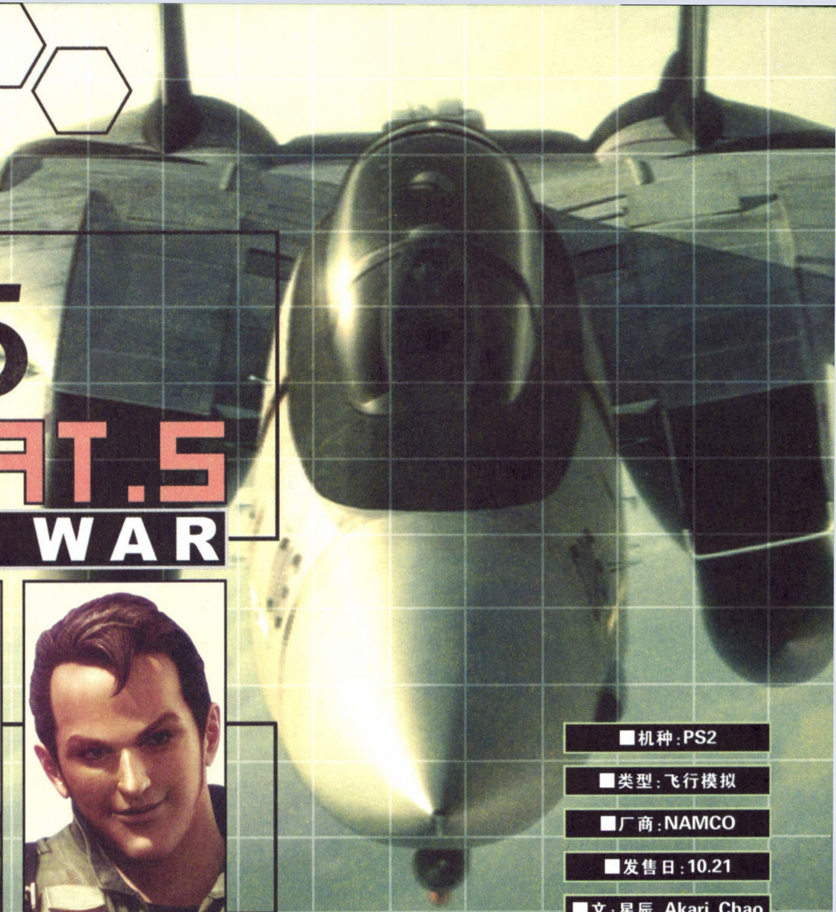
かぎ【键】

钥匙。开门的道具。RPG里必不可少的物品之一。大多数情况下，不管你拥有多么强大破坏力的魔法或者传说的最终奥义，想要开一道小木门也还得乖乖去找钥匙（美式RPG例外）。基本上只要有打不开的门就必然有对应的钥匙，只要有钥匙就必定有对应的门……（好像是废话）

使用辛苦寻来的钥匙，一口气拓宽了可行动区域时候的兴奋，和得到了交通工具以后，可以前往本来无法前往的山峰、河对岸、岛屿的那种感觉是很类似的。因此尽管找钥匙是件麻烦事，今后的RPG里的门大概还是会很坚固的。

fei经常因为忘带钥匙而回不了宿舍

（未完待续）



未颂的战争·王牌空战5

ACE COMBAT.5 THE UNSUNG WAR

■机种:PS2

■类型:飞行模拟

■厂商:NAMCO

■发售日:10.21

■文:星辰、Akari、Chao

■责编:星辰

基本操作 SYSTEM

左摇杆	控制飞机飞行姿态,默认设置摇杆拉下为上升,推上为下降(飞行摇杆的设定),也可更改为传统设置。左、右方向为飞机侧向翻滚,注意并非是左转和右转。
右摇杆	控制游戏中的视点方向,同样有和左摇杆一样的两种设置。
○键	发射导弹或特殊兵装
×键	机炮发射
△键	以距离雷达中心由近至远的顺序切换锁定目标;按住不放为望远镜功能。
□键	显示大地图,按键力度越大,地图显示范围越大
L1 键	减速、空中刹车。根据按键力度不同,减速的程度也不同。
R1 键	加速,同样根据按键力度决定
L2 键	向左水平转向
R2 键	向右水平转向
SELECT	选择切换为特殊兵装
START	暂停,查看任务目标和地图
R3 键	(按下右摇杆)切换视点
方向键	切换僚机指令,通讯时回答问题

特殊操作 SYSTEM

L2+R2 键	自动驾驶,飞机自动恢复为水平飞行,该操作在低空飞行时需要迅速调整飞机姿态时经常用到。
发射导弹后按住○键	切换为导弹视点,可以观察导弹是否命中目标。

在选择机体的时候按 SELECT 键可以切换机体的涂装颜色。

在过关后观察飞行示意图时,按住 R1 键可加快速度

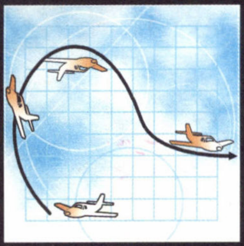
当飞行时正对阳光比较晃眼的时候,可切换为驾驶仓视点。

飞行技巧 SYSTEM

快速转向

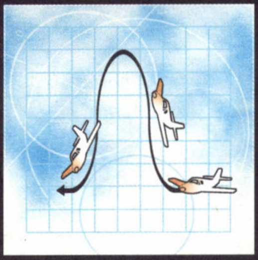
最常使用的操作技巧,方法为先侧向翻滚 90 度,然后向下拉摇杆,飞机就会做出侧向飞行回旋,机动性越高的机体,其旋回半径越小,如 Su47 这类机体,甚至可以做到近似原地回旋。在旋回过程中适当减速可缩小转弯半径,不过如果是稳定性不高的机体,容易出现较大的震动。

垂直翻滚



无论是回避导弹还是紧急调头,都非常好用的飞行技巧,一定要熟练掌握。首先下拉摇杆,使机头抬起上升,作向上的垂直翻滚动作,等机身转为下降后,180 度水平翻滚恢复正常飞行状态。该技巧可以迅速调转 180 度,而不用受机体机动性的影响,而且转弯半径小,速度快。一般用在对地面目标来回俯冲轰炸,或者反追尾空中缠斗中。同样的道理,将摇杆推上,使机头向下翻滚同样可以进行该动作,不过此时要特别留意与地面的高度。

眼睛蛇机动

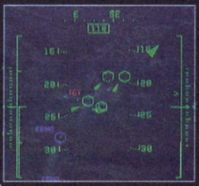


最早由前苏联飞行员驾驶改装后的 Su27 完成的特技飞行动作,对驾驶技巧和飞机的机动性均有很高的要求。眼睛蛇机动为飞机垂直爬升,然后突然机头向下方俯冲,类似于眼睛蛇的攻击动作,该技巧在空战中具有很强的隐蔽性和突然性,可以对前方和下方的目标实施突袭。其实,眼睛蛇机动是利用了"失速"的原理,即飞机在爬升过程中失去动力高速下坠,然后依靠优秀的驾驶技巧和机动性迅速恢复姿态。在游戏中,眼睛蛇机动的操作方法为下拉摇杆使飞机垂直上升,然后按 L2 键刹车,飞机失速后再恢复动力并迅速拉起。对于回避正前方飞来的导弹,但又不想改变飞行方向的情况,再合适不过的了。

僚机指令与运用技巧 SYSTEM

虽然僚机的指令只有攻击、散开、援护和特殊兵装 4 种，但是在实战中使用的技巧却是丰富多彩，正确的下达指令不仅可以节约弹药、使游戏难度降低、还可以获得更高的分数，因为僚机所击坠的分数也计算在长机帐下。另外，由于游戏的设定中，僚机绝对不会被击落（剧情除外），所以大可以放心地派他们去执行最艰巨和最危险的任务。如果在任务开始之前的机体选择时，给僚机安排性能强大的机体，将在战斗中发挥意想不到的强大实力。

观察画面提示 SYSTEM



在画面上可以看到敌目标下的绿色箭头标记，一个绿色箭头代表僚机攻击一次，并不是击坠为止。无论使用何种武器或者有没有命中目标，都算作攻击结束。攻击结束后，僚机有可能继续锁定该目标，也可能转移目标。当向僚机下达指令时，都会改变箭头所指的目标，要确认僚机的攻击状态，就要留意绿色箭头的标记。

攻击 ATTACK 方向键上

最常用也是最好用的指令。发动该指令后，僚机将锁定长机视野里的目标（靠近中心的优先）无论距离多远都会飞过去攻击，而且这种攻击是直到"将其击坠为止"，也就是死缠烂打直到对方被击坠为止，除非再次下达命令更换其他攻击目标。使用该指令几乎就可以把僚机看作是威力无限且自动索敌的超级导弹……

灵活运用该指令将使一些很困难的关卡变得简单。比如 8492 那关，敌人中队实力十分了得，这时就派僚机上去缠斗，自己则以躲避为最优先，偶尔挑落单敌机下手~笔者打那关的时候，僚机势若疯虎，总共击坠敌机 8 架之多……

特殊兵装 SP WPN 方向键右

该指令可配合另外 3 个使用。如果目标适合该机特殊兵装的话会优先使用特殊兵装进行攻击（FALKEN 的 TLS 激光除外）。这里要非常清楚僚机的特殊兵装类型，以及要攻击目标的类型。如果要攻击的目标为地面目标，而僚机的特殊兵装是对空型，那么此时如果开启特殊兵装的话，僚机根本无法发动攻击，还不如普通兵装来的实际；但如果僚机恰好为对地特殊兵装，则可以发挥相当大的作用。因此，在使用特殊兵装指令前，一定选择合适的时机。

援护 COVER 方向键下

默认的僚机命令。僚机会优先攻击威胁长机的机体或地面目标，但是如果没有威胁长机的机体存在，他们只会跟在长机周围而不主动攻击。一次攻击后如果目标仍威胁长机则优先锁定该目标，反之寻找新的威胁长机的目标。重复命令可以使僚机锁定最新威胁的机体。另外该指令通常也用于集合僚机时使用。

分散 DISPERSE 方向键左

以主角为中心一定范围内自动寻找目标，对有大范围地面目标的效果很好，另外也适合牵制空中敌机。攻击完成的话会向长机范围移动并自动搜索范围内的目标。基本上属于打一枪换一个地方的战法，虽然比较难击落目标，但往往能给目标以重创，长机最后只用轻松收拾残局即可。

特殊兵装一览 ACE COMBAT.5 SYSTEM

对地攻击型

RCL 火箭弹	小型火箭推进的无诱导炸弹连续发射，每颗炸弹爆炸后都有一定的杀伤范围，需要手动控制和调整方向。搭载机体 Mig-21bis、JAS-39C。
NPB 纳帕姆炸弹	无诱导投下式炸弹。在地面散布可燃物体并燃烧，沿落弹方向造成带状伤害。搭载机体 F-4E。
UGB 无诱导炸弹	投下型炸弹，接触地面后爆炸，具有一定范围的杀伤力。搭载机体 F-5E、F-16C、MiG-29A
UGBL 大型无诱导炸弹	投下型炸弹，以着弹地点为中心造成大范围的伤害，特别适合对付密集的地上设施。搭载机体 MiG-1.44、A-6E、MIR-2000D。
FAEB 燃料气化炸弹	着弹地点挥发性燃料散布并引起大爆炸，是范围非常广的对地武器。搭载机体 YA-10B
SFFS 自己锻造小弹头爆弹	落下过程中分散为无数碎片攻击的无诱导炸弹，投放高度越高，范围越大，但威力越小。搭载机体 F-15E。
XAGM 高性能对地导弹	可最多同时锁定并攻击 4 个地面目标，从目标上方垂直攻击的对地导弹，可无视除了正上方外的所有障碍物进行攻击。搭载机体 A-10A、F-16XL、Su-32.
LASM 长距离对舰导弹	高攻击力且具有非常长射程（2800）的对地导弹，特别是对舰用威力更大。搭载机体 Rafale M、F-2A、F/A-18C、F-35C。
LAGM 长距离对地导弹	具有非常远射程的对地攻击导弹，以着弹地点为中心非常广的范围内都具有伤害力。搭载机体 F-4G。
SOD 自主投弹式爆弹	锁定地面目标后，从空中投下飞行体，飞行体再散布无数小型炸弹，具有带状有效攻击范围。搭载机体 Rafale B、TND-GR4、FB-22。
BOSP 小弹头散布式爆弹	向地面投落无数小型炸弹，沿着飞行方向具有带状有效攻击范围。搭载机体 TND GR1。
GPB 诱导贯通炸弹（大）	可锁定的地上目标进行诱导式投放，爆炸的范围较小，但威力巨大。搭载机体 F-14B、F-117A。

对空攻击型

SAAM 诱导式空对空导弹	具有非常高的诱导追踪性能以及较长的射程（2000），可在发射后再对画面中的目标进行捕捉，目标脱离范围后再次进入，仍然可以继续捕捉目标。搭载机体 MiG-31、F-20A、F-14A、F-15C、Su-27、MIR-2000、Su-47。
XMAA 高机动对空导弹（中距离）	射程较长（1500）的对空专用导弹，最大可同时锁定并攻击 4 个目标。搭载机体 F/A-18E、F/A-22A、F-4X、TND-F3
XLAA 高机动对空导弹（长距离）	具有非常远射程（2500）的高机动对空导弹，具有超出想像的自动导航功能，可同时锁定并攻击 4 个目标，几乎可以秒杀一支飞行编队。搭载机体 MiG-31M、Typhoon、X-02、F-14D、Su-35。
QAAM 高机动导弹	具有超高捕捉导航性能的对空导弹，可以从任何角度进行追尾，被目标回避后还可以再次追踪。前作中最强大的对空武器，本作雄风依旧。搭载机体 HAWK、X-29A、Mig-21-93、YF-23A、Su-37、S-32。

其他类型

TCL 战略激光	FALKEN 独有的特殊兵装，从瞄准到命中没有等待时间，威力极大，可以秒杀几乎所有单位，有效距离约 2000。搭载机体 FALKEN。
ECMP 电子干扰设备	可降低敌方导弹命中率。搭载机体 EA-6B、F/A-18G、TND-ECR。

关于 ECMP 的使用 ACE COMBAT.5 SYSTEM

当使用具有 ECM 功能的飞机时，操作画面下方会出现一个"ECM"的方格，还会显示"ON""OFF"状态，这就是干扰设备的起用与否。当僚机全部在一定范围内的时候就会显示"ON"说明电子干扰启动，这时敌方导弹的制导能力会降低一定的程度，但并不是完全失效，自己还是要做一些回避动作。实际用处是可以保证僚机不会为了回避而放弃预定目标。特殊兵装 ECMP 的用处就是强制发动 ECM，一般只有自机发生危险的时候启用。僚机使用电子战机也有效果，只是自己看不见，不过使用"援护"指令后飞在电子战机身边的时候敌方导弹的命中率明显下降。

F-5E

F-5E 战斗机又称"虎式 2 型 Tiger Ⅱ",是美国 Northrope 公司于 1972 年在 F-5A 的基础上改良设计而成的。F-5E 属轻型战斗机,价格相对低廉,性能适中,因此被许多国家的空军采用。

SPEED 速度	62
MOBILITY 机动性	32
STABILITY 稳定性	60
DEFENSE 防御力	43
AIR TO AIR 空对空能力	22
AIR TO GRAND 空对地能力	47
MISSILE 导弹数	52
特殊兵装 UGP	12

F-20A

F-20A 是 F-5E 的性能提升型,又称作"虎鲨 TigerShark"。虽然外形和 F-5E 大致相同,但是其运动性能却得到了大幅度的强化,被 Northrope 公司作为 F-5E 的后继型机体而寄予厚望。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	43
STABILITY 稳定性	60
DEFENSE 防御力	46
AIR TO AIR 空对空能力	60
AIR TO GRAND 空对地能力	25
MISSILE 导弹数	60
特殊兵装 SAAM	10

X-29A

以 F-20A 为基础开发的后继机体。采用了革命性的前掠翼构架,使得机动性大幅提高,但是相对的稳定性降低不少,因此搭载了电子飞行控制装置以弥补设计上存在的不稳定因素。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	71
STABILITY 稳定性	47
DEFENSE 防御力	49
AIR TO AIR 空对空能力	76
AIR TO GRAND 空对地能力	40
MISSILE 导弹数	60
特殊兵装 QAAM	10

MiG-21bis

米格 21 战斗机代号"鱼窝",是由前苏联米高扬设计集团于 20 世纪 50 年代初研制的著名战斗机,至今仍在许多国家服役。米格 21 系列机型众多,MiG-21bis 属于较新的多用途机种。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	35
STABILITY 稳定性	29
DEFENSE 防御力	42
AIR TO AIR 空对空能力	22
AIR TO GRAND 空对地能力	47
MISSILE 导弹数	56
特殊兵装 RCL	8

MiG-21-93

1993 年俄罗斯对米格 21 进行了全新的改造,使得米格 21-93 的性能有了很大的提高。虽然外形没有什么变化,但是其雷达和火力均为全新设计,以适应现代空战的要求。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	74
STABILITY 稳定性	59
DEFENSE 防御力	63
AIR TO AIR 空对空能力	82
AIR TO GRAND 空对地能力	46
MISSILE 导弹数	72
特殊兵装 QAAM	12

F-4E

F-4E 战斗机代号"鬼怪",由美国麦克唐纳公司研制,同样是 20 世纪非常优秀的大型战斗机。F-4E 不光空战能力好,对地攻击也非常出色,至今仍在以色列空军服役。

SPEED 速度	63
MOBILITY 机动性	32
STABILITY 稳定性	46
DEFENSE 防御力	56
AIR TO AIR 空对空能力	25
AIR TO GRAND 空对地能力	50
MISSILE 导弹数	62
特殊兵装 NPB	10

F-4G

F-4G 代号"野鼬鼠",是以 F-4E 为基础改良开发而成的攻击机,主要用于长距离对地攻击,压制敌方防空网,干扰并破坏敌方防空雷达。海湾战争时期,F-4G 曾被用于对伊的防空雷达打击。

SPEED 速度	63
MOBILITY 机动性	25
STABILITY 稳定性	55
DEFENSE 防御力	68
AIR TO AIR 空对空能力	17
AIR TO GRAND 空对地能力	63
MISSILE 导弹数	64
特殊兵装 LAGM	10

F-4X

最初是作为侦察机而开发的 F-4E 派生机种,经过引擎部分的强化,使得推进力达到 F-4E 的 150%,之后重新修正了设计方案,最终将其作为空战用战斗机而开发。

SPEED 速度	83
MOBILITY 机动性	54
STABILITY 稳定性	61
DEFENSE 防御力	60
AIR TO AIR 空对空能力	73
AIR TO GRAND 空对地能力	37
MISSILE 导弹数	70
特殊兵装 XMAA	10

机体介绍

A-6E

A-6E 代号"侵略者",是美国研制的双座全天候重型舰载攻击机,它的主要用途为以亚音速低空突破防线,对敌纵深地面目标实施精确打击。A-6E 曾经是世界上最优秀的全天候轰炸机。

SPEED 速度	44
MOBILITY 机动性	25
STABILITY 稳定性	51
DEFENSE 防御力	68
AIR TO AIR 空对空能力	15
AIR TO GRAND 空对地能力	61
MISSILE 导弹数	60
特殊兵装 UGBL	10

EA-6B

EA-6B 代号"徘徊者",是以 A-6E 为原型改造的电子战用飞机。他可执行干扰和破坏敌方陆地、舰载和机载指挥控制通信,预警及反导弹防御等多种任务,是航母飞行编队中必不可少的部分。

SPEED 速度	49
MOBILITY 机动性	54
STABILITY 稳定性	60
DEFENSE 防御力	60
AIR TO AIR 空对空能力	50
AIR TO GRAND 空对地能力	55
MISSILE 导弹数	66
特殊兵装 ECMP	5

F-16C

F-16C 代号"战隼",是美国洛克希德-马丁公司为美国空军研制的轻型多用途战斗机,是美国空军的主力机种。F-16 具有重量轻、外挂量大、机动性好、对空对地作战能力强的特点。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	44
STABILITY 稳定性	46
DEFENSE 防御力	46
AIR TO AIR 空对空能力	30
AIR TO GRAND 空对地能力	55
MISSILE 导弹数	60
特殊兵装 UGB	14

F-16C B60

F-16C 的全面强化型机体,具有更优秀的空气动力设计,更长的巡航距离,更加高性能的雷达系统。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	65
STABILITY 稳定性	60
DEFENSE 防御力	49
AIR TO AIR 空对空能力	76
AIR TO GRAND 空对地能力	40
MISSILE 导弹数	68
特殊兵装 XMAA	12

F-16XL

并未投入量产的F16改进型超音速轰炸机。采用了全新的大三角翼设计，使得飞机的机动性能保持原有F16的水准同时，增加了载油量和武器搭载量，具有优秀的对地攻击实力。

SPEED 速度	66
MOBILITY 机动性	52
STABILITY 稳定性	64
DEFENSE 防御力	61
AIR TO AIR 空对空能力	34
AIR TO GRAND 空对地能力	80
MISSILE 导弹数	68
特殊兵装 XAGM	14

F-2A

由日美共同研发的F16改进型战斗机，采用了复合材料使得整机的重量下降，并且使得武器搭载量上升，具备较高的对地对舰攻击能力。F-2A将作为日本下一代主力战斗机出现。

SPEED 速度	63
MOBILITY 机动性	55
STABILITY 稳定性	70
DEFENSE 防御力	62
AIR TO AIR 空对空能力	40
AIR TO GRAND 空对地能力	85
MISSILE 导弹数	72
特殊兵装 LASM	12

F/A-18C

F/A-18系列代号"大黄蜂"，是美国海军在70年代中期设计的航母舰载机，集战斗机和攻击机两种用途于一身，也是美国舰队的主力作战飞机。F/A-18具备较强的对地和对空攻击能力。

SPEED 速度	68
MOBILITY 机动性	44
STABILITY 稳定性	53
DEFENSE 防御力	57
AIR TO AIR 空对空能力	27
AIR TO GRAND 空对地能力	62
MISSILE 导弹数	64
特殊兵装 LASM	10

F/A-18E

F/A-18C的改进型，被称为"超级大黄蜂"。机身增大了约25%，更换新引擎使得机体载重量和巡航距离均有了很大的提高。

SPEED 速度	78
MOBILITY 机动性	58
STABILITY 稳定性	63
DEFENSE 防御力	61
AIR TO AIR 空对空能力	68
AIR TO GRAND 空对地能力	43
MISSILE 导弹数	68
特殊兵装 XMAA	12

EA-18G

F/A-18E的电子战改进型，代号"咆哮者"。EA-18G是美国海军下一代电子攻击机，安装了"自适应改进能力3"电子攻击子系统，具备探测、确认、定位、压制敌方雷达的能力。

SPEED 速度	78
MOBILITY 机动性	75
STABILITY 稳定性	74
DEFENSE 防御力	52
AIR TO AIR 空对空能力	65
AIR TO GRAND 空对地能力	69
MISSILE 导弹数	74
特殊兵装 ECMP	6

MIR-2000

MIR-2000即著名的幻影2000，是法国达索航空公司于20世纪80年代开发的多用途战斗机。幻影2000采用无尾大三角翼结构，具有优秀的加速力和旋回机动性。

SPEED 速度	86
MOBILITY 机动性	44
STABILITY 稳定性	31
DEFENSE 防御力	46
AIR TO AIR 空对空能力	59
AIR TO GRAND 空对地能力	23
MISSILE 导弹数	60
特殊兵装 SAAM	8

MIR-2000D

幻影2000D是幻影2000的改进型，具备常规精确制导对地攻击型武器，并且强化了对地攻击时的高速低空飞行能力和机体强度。

SPEED 速度	86
MOBILITY 机动性	54
STABILITY 稳定性	38
DEFENSE 防御力	59
AIR TO AIR 空对空能力	36
AIR TO GRAND 空对地能力	60
MISSILE 导弹数	64
特殊兵装 UGBL	14

MiG-29A

米格29代号"支点"，是前苏联米高扬设计局研制的双发高机动性超音速战斗机，可执行截击、护航、对地攻击和侦察等多种任务，具有优秀的1对1空中格斗战能力。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	45
STABILITY 稳定性	39
DEFENSE 防御力	49
AIR TO AIR 空对空能力	30
AIR TO GRAND 空对地能力	55
MISSILE 导弹数	60
特殊兵装 UGB	14

A-10A

A-10A代号"雷电Ⅱ"，是由美国研制的亚音速近距空中支援攻击机，主要用于反坦克作战。A-10A在低空具有非常好的机动性，座舱和武器舱外的钛合金装甲可以防御地面炮火的攻击。

SPEED 速度	39
MOBILITY 机动性	34
STABILITY 稳定性	65
DEFENSE 防御力	94
AIR TO AIR 空对空能力	17
AIR TO GRAND 空对地能力	74
MISSILE 导弹数	64
特殊兵装 XAGM	14

YA-10B

YA-10B是A-10A的夜间、全天候型号。加装了红外、雷达传感器吊舱使得该机具备全天候攻击能力，并且驾驶仓改为双座，但是后座并未装备钛合金装甲。

SPEED 速度	39
MOBILITY 机动性	59
STABILITY 稳定性	83
DEFENSE 防御力	99
AIR TO AIR 空对空能力	37
AIR TO GRAND 空对地能力	93
MISSILE 导弹数	74
特殊兵装 FAEB	14

F-14A

F-14代号"雄猫"，是美国诺斯罗普·格鲁门公司为美国海军研制的双座超音速舰载多用途重型战斗机，具有可变翼设计，无论是低速还是高速都具有非常优秀的机动性。

SPEED 速度	68
MOBILITY 机动性	46
STABILITY 稳定性	56
DEFENSE 防御力	59
AIR TO AIR 空对空能力	72
AIR TO GRAND 空对地能力	26
MISSILE 导弹数	68
特殊兵装 SAAM	10

F-14B

F-14B是F-14A的对地强化型，更换了两台新型发动机，可以搭载更多的武器装备，加上更先进的火控系统，使其具有全天侯空对地武器投放能力，所以又被称为"炸弹猫"。

SPEED 速度	78
MOBILITY 机动性	54
STABILITY 稳定性	61
DEFENSE 防御力	60
AIR TO AIR 空对空能力	47
AIR TO GRAND 空对地能力	61
MISSILE 导弹数	70
特殊兵装 GPB	12

机体介绍

F-14D

在 F-14A 的基础上，更换了 60% 的电子设备，加强了电子战能力及多种方式的探测功能，使其具备抗电子干扰能力，所携带的中距离空对空导弹更是具备打击多个远程目标的实力。

SPEED 速度	87
MOBILITY 机动性	58
STABILITY 稳定性	64
DEFENSE 防御力	61
AIR TO AIR 空对空能力	81
AIR TO GRAND 空对地能力	35
MISSILE 导弹数	72
特殊兵装 XLAA	14

TORNADO GR1

TORNADO 中文名“狂风”，是由英国、德国、意大利合作研制的双发、双座、变后掠翼多用途攻击机。GR 1 为英国空军的对地攻击型编号，具有全天候作战和短距离起落能力。

SPEED 速度	63
MOBILITY 机动性	40
STABILITY 稳定性	63
DEFENSE 防御力	90
AIR TO AIR 空对空能力	27
AIR TO GRAND 空对地能力	73
MISSILE 导弹数	68
特殊兵装 BOSP	10

TORNADO GR4

狂风 GR4 同样是对地攻击型，在 GR1 的基础上对武器控制系统和索敌装置进行了全新的改造，使得该机体的能力全面提升。

SPEED 速度	63
MOBILITY 机动性	51
STABILITY 稳定性	71
DEFENSE 防御力	92
AIR TO AIR 空对空能力	37
AIR TO GRAND 空对地能力	82
MISSILE 导弹数	72
特殊兵装 SOD	12

TORNADO F3

狂风 F3 是以 GR1 为基础开发的对空战斗型机体，加速力、爬升力和机动力都很出色，而且装备了可以同时锁定多个目标的高性能雷达。F3 相比 GR1 的机身要长，以便安装新型雷达和武装。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	59
STABILITY 稳定性	60
DEFENSE 防御力	91
AIR TO AIR 空对空能力	74
AIR TO GRAND 空对地能力	37
MISSILE 导弹数	68
特殊兵装 XMAA	10

TORNADO ECR

狂风 ECR 同样是以 GR1 为基础开发而成的电子战用机体，加装了侦查及电子战和反电子战对抗设备，同时还保留了对地攻击能力，并且在加装空对空导弹后还使其具备一定的空战能力。

SPEED 速度	68
MOBILITY 机动性	67
STABILITY 稳定性	69
DEFENSE 防御力	80
AIR TO AIR 空对空能力	59
AIR TO GRAND 空对地能力	63
MISSILE 导弹数	70
特殊兵装 ECMP	5

MiG-31

米格 31 代号“猎狐犬”，是在米格 25MP 型飞机基础上研制的双座双发全天候截击机，具有航程远速度快的特点。其卓越的超音速飞行能力，甚至可以用来执行拦截巡航导弹的任务。

SPEED 速度	97
MOBILITY 机动性	53
STABILITY 稳定性	49
DEFENSE 防御力	85
AIR TO AIR 空对空能力	77
AIR TO GRAND 空对地能力	30
MISSILE 导弹数	70
特殊兵装 SAAM	14

MiG-31M

米格 31 的改进型。增加了提升力，改进了发动机和其它子系统，采用了数字式飞行控制系统，并且安装了新型雷达及其它探测装置，使得作战能力有了较大提高。

SPEED 速度	97
MOBILITY 机动性	63
STABILITY 稳定性	56
DEFENSE 防御力	87
AIR TO AIR 空对空能力	84
AIR TO GRAND 空对地能力	37
MISSILE 导弹数	74
特殊兵装 XLAA	14

F-15C

F-15 代号“鹰”，由美国麦克唐纳·道格拉斯公司研制，是一种全天候高机动性大型战术战斗机，主要用于制空战斗。F-15C 具备优秀的机动性和武器搭载量，是世界上最出色的战斗机之一。

SPEED 速度	83
MOBILITY 机动性	54
STABILITY 稳定性	61
DEFENSE 防御力	60
AIR TO AIR 空对空能力	73
AIR TO GRAND 空对地能力	37
MISSILE 导弹数	70
特殊兵装 SAAM	10

F-15E

F-15E 代号“攻击鹰”，是 F-15 战斗机的双座战斗轰炸机改型。F-15E 装备有夜间及恶劣气候导航和攻击制导装置，具备优秀的低空飞行能力，同时也继承了 F-15 系列卓越的空战特性。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	55
STABILITY 稳定性	77
DEFENSE 防御力	75
AIR TO AIR 空对空能力	42
AIR TO GRAND 空对地能力	87
MISSILE 导弹数	76
特殊兵装 SFFS	14

F-15S/MTD

F-15S/MTD 是一种短距起落先进技术验证机，装有全动鸭式前翼和二元矢量推力喷口，可无需地面导航在 460 米长的跑道上起降。

SPEED 速度	83
MOBILITY 机动性	89
STABILITY 稳定性	81
DEFENSE 防御力	66
AIR TO AIR 空对空能力	94
AIR TO GRAND 空对地能力	58
MISSILE 导弹数	80
特殊兵装 XMAA	14

Su-27

Su-27 代号“侧卫”，是由前苏联著名的苏霍伊设计局研制的全天候空中优势重型战斗机，具有卓越的机动性，著名的“眼镜蛇机动”即是诞生在 Su-27 的身上。Su-27 还创造了 31 项飞行纪录。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	57
STABILITY 稳定性	55
DEFENSE 防御力	61
AIR TO AIR 空对空能力	74
AIR TO GRAND 空对地能力	38
MISSILE 导弹数	72
特殊兵装 SAAM	10

Su-32

从 Su-27 发展而来的高性能远程战斗轰炸机，Su-32 为对舰反潜型，Su-34 为对地攻击型。Su-32 具备超远程航行能力，在驾驶舱后设计有微型厕所和可供一人躺下休息地方。

SPEED 速度	63
MOBILITY 机动性	67
STABILITY 稳定性	79
DEFENSE 防御力	78
AIR TO AIR 空对空能力	51
AIR TO GRAND 空对地能力	96
MISSILE 导弹数	80
特殊兵装 XAGM	16

Su-35

Su-35是在Su-27的基础上发展的单座全天候战斗机，主要用于制空和对地攻击。改进了机体、发动机、机载设备和武器系统，增加了前翼并重新设计了机身，使机动力有了很大的提高。

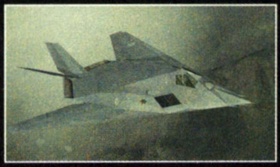
SPEED 速度	83
MOBILITY 机动性	85
STABILITY 稳定性	73
DEFENSE 防御力	66
AIR TO AIR 空对空能力	93
AIR TO GRAND 空对地能力	56
MISSILE 导弹数	80
特殊兵装 XLAA	14

Su-37

Su-37是在Su-35基础上发展来的一种新型多用途战斗机，安装的矢量推进器使得它具有无与伦比的机动力。另外Su-37还装备有后视雷达及后射导弹系统，可以攻击飞机后方的目标。

SPEED 速度	83
MOBILITY 机动性	93
STABILITY 稳定性	76
DEFENSE 防御力	66
AIR TO AIR 空对空能力	96
AIR TO GRAND 空对地能力	59
MISSILE 导弹数	82
特殊兵装 QAAM	14

F-117A



F-117A代号"夜鹰"，是由美国前洛克希德公司研制的隐形轰炸机，是世界上第一种可正式作战的隐形战斗机。F-117A机身采用多面、多锥体和飞翼式布局，使得雷达反射截面积很小。

SPEED 速度	39
MOBILITY 机动性	38
STABILITY 稳定性	81
DEFENSE 防御力	75
AIR TO AIR 空对空能力	39
AIR TO GRAND 空对地能力	91
MISSILE 导弹数	54
特殊兵装 GPB	16

JAS-39C

JAS-39C代号"鹰狮"，是由瑞典Saab公司研制的新型多功能小型战斗机，具有战斗、攻击和侦察等一机多用能力。JAS即拦截、攻击和侦察的缩写，表明鹰狮具有"可变任务"的执行能力。

SPEED 速度	78
MOBILITY 机动性	68
STABILITY 稳定性	61
DEFENSE 防御力	60
AIR TO AIR 空对空能力	40
AIR TO GRAND 空对地能力	75
MISSILE 导弹数	68
特殊兵装 RCL	12

Typhoon

Typhoon（台风）是由欧洲多个国家共同研制的"未来欧洲战机"，以空对空战斗为主要目的，兼具对地对海作战能力。台风采用了前翼和大三角翼设计，具有相当优秀的机动力。

SPEED 速度	86
MOBILITY 机动性	85
STABILITY 稳定性	69
DEFENSE 防御力	65
AIR TO AIR 空对空能力	91
AIR TO GRAND 空对地能力	54
MISSILE 导弹数	78
特殊兵装 XLAA	14

Rafale M

Rafale（阵风）是法国达索飞机公司为法国空海军研制的下一代战斗机，与"台风"和"鹰是"并称为欧洲"三雄"。阵风同样属于多用途战斗机，其中编号M的为舰载型对舰战用。

SPEED 速度	71
MOBILITY 机动性	79
STABILITY 稳定性	68
DEFENSE 防御力	63
AIR TO AIR 空对空能力	50
AIR TO GRAND 空对地能力	84
MISSILE 导弹数	74
特殊兵装 LASM	14

Rafale B

阵风B型为空军用双座机形，除了不具备航母舰载能力外，其他性能和M型相当。由于去掉了舰载用的相关设施，使得整机结构较M型简单，售价也相对低廉。

SPEED 速度	71
MOBILITY 机动性	81
STABILITY 稳定性	70
DEFENSE 防御力	65
AIR TO AIR 空对空能力	51
AIR TO GRAND 空对地能力	86
MISSILE 导弹数	76
特殊兵装 SOD	14

F-35C

F-35型联合攻击战斗机是美国未来主力军用飞机，是一种高性能、低成本、能躲避雷达探测的多用途喷气战斗机，具有垂直起降、飞行速度快、载弹量大等特点。其中C型为常规舰载型。

SPEED 速度	68
MOBILITY 机动性	87
STABILITY 稳定性	79
DEFENSE 防御力	66
AIR TO AIR 空对空能力	57
AIR TO GRAND 空对地能力	91
MISSILE 导弹数	76
特殊兵装 LASM	14

YF-23A

YF-23代号"黑寡妇Ⅱ"，是由美国研制的先进战术战斗机的第一架原型机，具有优秀的超音速巡航性能和隐形能力，虽然在于YF-22的竞争中失败，仍然不失为一架优秀的战斗机。

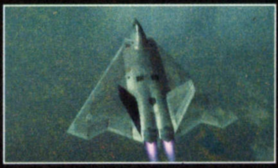
SPEED 速度	83
MOBILITY 机动性	83
STABILITY 稳定性	80
DEFENSE 防御力	66
AIR TO AIR 空对空能力	94
AIR TO GRAND 空对地能力	58
MISSILE 导弹数	82
特殊兵装 QAAM	12

F/A-22A

F/A-22A代号"猛禽"，是美国空军用于在21世纪替代F-15战斗机的先进战术战斗机，其原型机为YF-22。猛禽具备出色的机动性和武器携带性，同时还具备一定的隐身能力。

SPEED 速度	83
MOBILITY 机动性	88
STABILITY 稳定性	82
DEFENSE 防御力	66
AIR TO AIR 空对空能力	96
AIR TO GRAND 空对地能力	59
MISSILE 导弹数	82
特殊兵装 XMAA	16

FB-22



FB-22是在F/A-22基础上发展而来的中型战斗轰炸机。采用了大后掠无尾三角翼布局，使得低速飞行时的升力和载重量均有较大的提升，并且隐形能力较F/A-22更加出色。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	73
STABILITY 稳定性	89
DEFENSE 防御力	78
AIR TO AIR 空对空能力	54
AIR TO GRAND 空对地能力	99
MISSILE 导弹数	82
特殊兵装 SOD	18

Su-47

SU-47代号"金雕"，是俄罗斯研制的第五代战斗机。Su-47采用了前掠翼三翼面布局，具有无与伦比的超机动性和良好的低空低速飞行能力，可实现0半径转弯和翻滚动作，还具有隐形能力。

SPEED 速度	83
MOBILITY 机动性	91
STABILITY 稳定性	75
DEFENSE 防御力	66
AIR TO AIR 空对空能力	96
AIR TO GRAND 空对地能力	59
MISSILE 导弹数	82
特殊兵装 SAAM	14

S-32

S-32是Su-47的实验试作机，自做上世纪80年代由俄罗斯苏霍伊设计局研制，后来改代号为S-37，也就是Su-47的试验机。S-32采用了革命性的前掠翼设计，具有非常优秀的机动力。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	98
STABILITY 稳定性	64
DEFENSE 防御力	67
AIR TO AIR 空对空能力	97
AIR TO GRAND 空对地能力	60
MISSILE 导弹数	82
特殊兵装 QAAM	14

MiG-1.44

MiG-1.44是由俄罗斯米高扬设计局研制的第五代多功能前线战斗机，采用三角翼、双垂尾的鸭式气动布局，具有优秀的超机动性和隐身能力，可以执行多种作战任务。

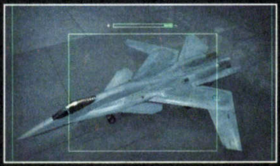
SPEED 速度	76
MOBILITY 机动性	96
STABILITY 稳定性	70
DEFENSE 防御力	61
AIR TO AIR 空对空能力	64
AIR TO GRAND 空对地能力	88
MISSILE 导弹数	80
特殊兵装 UGBL	18

HAWK T1.A

作为训练机而开发的小型飞机。武器搭载能力不高，但是操作性非常优秀，具备轻快灵活的机动特性，不过想将它用于实战还是十分困难的。

SPEED 速度	73
MOBILITY 机动性	41
STABILITY 稳定性	34
DEFENSE 防御力	42
AIR TO AIR 空对空能力	51
AIR TO GRAND 空对地能力	16
MISSILE 导弹数	56
特殊兵装 QAAM	6

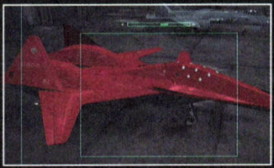
X-02

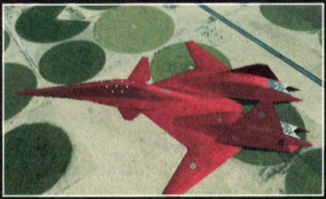


采用了独特的可变翼结构设计，具有令人惊异的机动性和稳定性，是军事大国艾鲁基亚的航空技术的结晶。该机体是前作《王牌空战4》中的隐藏机体，并非是现实存在的。

SPEED 速度	78
MOBILITY 机动性	99
STABILITY 稳定性	90
DEFENSE 防御力	67
AIR TO AIR 空对空能力	94
AIR TO GRAND 空对地能力	67
MISSILE 导弹数	84
特殊兵装 XLAA	14

FALKEN





本作中的最强原创隐藏机体，具有凌驾于其他飞机之上的恐怖的实力。装备了"COFFIN系统"使得飞行中不存在死角，在空战中具有绝对的优势，代号为"猎鹰"。

SPEED 速度	83
MOBILITY 机动性	99
STABILITY 稳定性	82
DEFENSE 防御力	67
AIR TO AIR 空对空能力	99
AIR TO GRAND 空对地能力	93
MISSILE 导弹数	84
特殊兵装 TLS	14

机体进化表

F-5E	→ F-20A	→ X-29A
MiG-21bis	→ Mig-21-93	
F-4E	→ F-4G	→ F-4X
A-6E	→ EA-6B	
F-16C	→ F-16C B60	
	→ F-16XL	
	→ F-2A	
F/A-18C	→ F/A-18E	→ EA-18G
MIR-2000	→ MIR-2000D	
MIR-29A		
A-10A	→ YA-10B	
F-14A	→ F-14B	→ F-14D
TND-GR.1	→ TND-GR4	
	→ TND-F3	
	→ TNT-ECR	
MIG-31	→ MIG-31M	
F-15C	→ F-15E	
	→ F-15S/MTD	
Su-27	→ Su-32	
	→ Su-35	→ Su-37
F-117A		
JAS-39C		
Rafale M	→ Rafale B	
Typhoon		
YF-23A		
F-35C		
F/A-22A	→ FB-22	
Su-47	→ S-32	
MIG-1.44		
HAWK		
X-02		
FALKEN		

飞机的涂装种类 SYSTEM

游戏中共有5种涂装：OS（欧西亚）、RZ（Razgriz）、YK（尤克）、BL（贝尔卡）和SP（特殊），在选择机体时可按SELECT键切换。

OS、RZ是基本涂装，每架机体都有，在游戏二周目后可以自由选择。YK、BL、SP是属于第3涂装，每架机体只能有其中一种。

YK和BL涂装只要在通关后再次击落属于这两个势力的机体即可获得，SP涂装则需要亲自将对应的ネームド机（named，有名字的机体）击落才可以获得。另外还有3架飞机的SP涂装需要特殊条件才能入手：

◆F/A-22A的SP涂装ISAF需要ARCADE模式通关一次后取得。

◆X-02的SP涂装TAIGE需要在HARD难度下完成所有任务后获得。

◆FALKEN的SP涂装WATER SKY需要在EXPERT难度下完成所有任务。

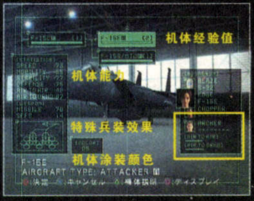
隐藏机体入手方法 SYSTEM

本作中只有2架隐藏机体，其他的机体随着游戏的进行都会陆续出现，另外将有后继机体的经验值练满以后，还可以购买后续机体。

X-02：前作中的最强机体，在本作中实力依然不容小视。获得方法为拥有除FALKEN之外的所以机体，然后再随便完成一个任务就能获得。

FALKEN：本作中的最强机体，唯一拥有战略激光特殊兵装的我方机体。获得FALKEN需要在12A、12B、16A、16B和27五关中击破对应的地面设施，然后才能在购买列表中出现。该地面设施的样子，为四周有红边的平房状建筑。注意FALKEN价格不菲，努力打仗存钱吧。

机体选择画面 SYSTEM



右下方的横条为能力指示槽，会根据飞行员的能力和机体的性能改变：AIR TO AIR为对空能力，AIR TO GRAND为对地能力；竖线为本关推荐能力值，超过该值横条显示为绿色，表示可在战斗中发挥很大的作用；未达到为红色。

△键可查看机体说明，□键可以各个角度观察机体。

王牌空战 5 的世界观

ACE COMBAT.5 THE UNSUNG WAR

欧西亚联邦(OSEA)与尤克托巴尼亚联邦共和国是隔海相望的两个国家。长年以来这两个超级大国一直把对方当成自己的"假想敌",并为此不断的扩张军队,继而导致世界范围内的军备竞赛。

象征着这场竞赛的是有关核武器,以及大陆间弹道导弹的战略防御计划(SDI)等一切打着防御为旗号的研究。世界陷入一片紧张状态,任何一点小小的事件都有可能成为一场战争……

15 年前的大战后,两国作为友军共同对抗妄图侵略世界的贝尔卡公国。正是因为这次合作,使得两国间可以进行友好的交流,紧张感渐渐消失在经济活动和文化交流的氛围中。新的时代开始……

欧西亚(OSEA)联邦国(简称:欧西亚)

政体:大总统制、联邦制

元首:哈宁大总统

首都:奥列托(オーレット)

处于北欧西亚大陆的中央,是一个资本主义、民主主义、共和制三位一体的联邦国家。在众多同盟国中充当决策人的工作。

尤克托巴尼亚(YUKTOBANIA)联邦共和国(简称:尤克)

政体:共和制、联邦制

元首:谢辽沙·V·尼卡诺(セリョージャ·V·ニカノール)

首都:西尼古拉托(シーニグラード)

塞雷斯(セレス)海以西,贝卢萨(ベルーサ)大陆东北部,是世界上领土最大的国家。在周边的列强中拥有最高的军事实力。

贝尔卡(BELKA)公国

15 年前大战的元凶,具体资料不详。原本是位于欧西亚大陆的北部山区中的一个国家,曾因为侵略邻国而被全世界国家组成的联军打败。战败之际在被联军占领的 7 个自国城市内投下核弹导致国家灭亡。原领地内布满辐射,成为死亡之地。目前作为欧西亚联邦的 Belka 自治领存在。

人物介绍

CHARACTER

主人公

代号"Blaze(烈火)",就是玩家自己。第 108 战术战斗飞行队砂岛分遣队所属少尉飞行员,原先为"WarDog"里的 4 号机驾驶,绰号"Booby(跟尾狗)"。在 Bartlent 大尉失踪后,被本来应该递补长机位置的永濑强行推上 1 号机位置。此后除 Chopper 还会叫他 Booby 外,其他人都叫他的代号"Blaze"或"Captain(队长)"。在击沉尤克的超弩级潜水艇 2 号舰 Hrimfaxi 后晋升为上尉。

杰克·巴特列特(ジャック·バートレット)

Jack Bartlett

代号"Heartbreak(破碎的心)"。欧西亚国防空军·第 108 战术战斗飞行队砂岛分遣队队长。机体特徵是一张匕首穿过的红桃 A。平时一幅漫不经心的样子,其实比任何人都重视自己的队员,"飞机只不过是消耗品,飞行员的生命才是最重要的!"这是巴特列特教导队员时说的话。

由于和上司不和,虽然战功累累却一直是上尉。对于砂岛的晚辈们来说,巴特列特就如同大哥和父亲一般的存在。在一次追击尤克军无人侦查机的空战中,为了掩护永濑而被击坠跳伞。并且不幸被尤克海军俘获,却遇到了尤克情报部的旧情人纳塔莎(Nastasya)"少校",因而参加了尤克军内部的反战组织,并帮助了尤克首相顺利出访欧西亚联邦,为和平缔结铺平了道路。最后和 Razgriz 小队配合进行 SOLG 控制中心突击作战"The Unsung War",单机从反方向进入隧道,顺利击毁 2 号控制中心,脱出时与他擦身而过的时候还能听见他兴奋地大叫"Yahoo~"其精湛的驾驶技术和豪爽的性格可见一斑。

永濑惠(ケイ·ナガセ)

Kei Nagase

代号"EDGE(刀刃)"。第 108 战术战斗飞行队砂岛分遣队的唯一的女性驾驶员,是一名空战的天才。游戏开始时在巴特列特的带领下训练,却遭遇不明飞行编队攻击,除了上尉本人和随机记者以外,永濑是唯一幸存下来的。永濑性格沉稳,总能在关键时刻提出有用的建议,喜欢读小说,写日记。一直对巴特列特为了掩护自己而被击落一事心存愧疚,并发誓"决不再失去长机"。在尤克中央山丘地区俘虏收容所营救欧西亚战俘的时候,由于急于得知巴特列特的下落,却不小心被击落。经历了一天的和敌人搜查队迂回后被救出,还顺便俘虏了敌方人员。由于女性和坚毅在双方军队中引起很大反响。从 Wardog 中队一直到 Razgriz 中队都是 2 号机。

阿文·H·达文波特(アルヴィン·H·ダヴェンポート)

Alvin H Davenport

代号"Chopper(战斧)",第 108 战术战斗飞行队砂岛分遣队 3 号机驾驶员。乐天派,摇滚乐爱好者。看似啰嗦且没有口德,其实是一个很重情谊的人。Wardog 小队在副总统演说时进行飞行表演中遭遇 8492 部队的突袭。阿文座机中弹,电子回路失灵导致无法弹射逃生,为了减少地面伤亡,驾机坠毁在无人的体育场内。事后被追授 2 阶特进为中校。

汉斯·格利姆(ハンス·グリム)

Hans Grimm

代号"Archer(射手)",第 108 战术战斗飞行队砂岛分遣队一等空士,实习飞行员。外表软弱,其实很有勇气。在尤克军空袭砂岛基地时,当时还未完成飞行训练的他驾机作战,临时编入缺一人的 Wardog 中队,驾驶 4 号机。在队友的带领下渐渐成熟,兴趣是机械。

皮特·N·皮克鲁(ピーター·H·ビーグル)

Peter N Beagle

代号"Pops(老爹)",欧西亚国防空军·第 703 整备中队的飞机整备员。15 年前是贝尔卡的皇牌飞行员,拥有"The Raven(凶鸟)"之称。战败后拒绝了上级把核弹扔到被敌军占领的本国城市中的命令,在当时的对手——巴特列特上尉的帮助下叛逃,混入砂岛基地,默默照顾着年轻的飞行员们,并且向他们传授技术和建议。在这 15 年中,不断逃避贝尔卡秘密反抗组织"Gray Man"的报复。在剧情中,因为砂岛基地里的"Gray Man"作祟,Wardog 中队成员被陷害,而他由于身份不实被认为是尤克的间谍。之后他带领 Wardog 中队乘坐训练机逃出基地,并且以其神乎其神的驾驶技术,在火山岛的地磁效果的掩护下,逃过了 8492 部队的追击。

关于本次的剧情,其实还有很多值得一提的地方,比如玩家被称作"Razgriz"的由来,8492 部队的来历,Gray Man 的真实身份等等……不过由于篇幅的关系,本期就在这里卖一个关子,暂时不作回答。请大家千万不要错过下期《游戏日》的《王牌空战 5》剧情解析和研究栏目。

剧情攻略

MISSION 1 极西飞行队 SHOREBIRDS

S要点 击坠混在 MIG21 编队里的 HAWK 机

我是一名记者，我来到这个远离人类文明的岛屿是为了取材。原本是因为这里一个有着传奇的队长，然而现在，我认为他并没有什么特别的地方。我只记得在之前的战斗，我的胃随着他的世界而翻转令我到现在都心有余悸……

永濑惠，她是之前那场战斗巴特列特上尉的小队中唯一生存下来新飞行员，也是这个基地上唯一的女性飞行员。我不知道她的心里到底在想什么，但是我对她手里的那本红色封面的书很有兴趣。有关这场战斗唯一的证明——永濑微笑的照片，也被士兵没收了。

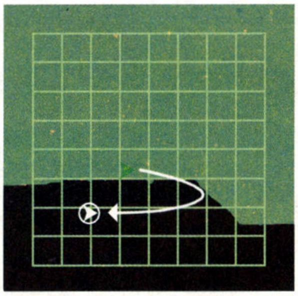
2010.9.24 位于欧西亚西岸的砂岛遭到不明国籍的战机的领空入侵，空军 108 战术战斗飞行分队在离陆劝说无效的情况下同不明国籍战机以及援军战斗。

目的

1.紧跟队长机 HYBRKONE 飞行
2.与不明机体相遇，等待命令变更后交战。

要点

一开始注意紧跟队长机飞行，不要跟丢了。与不明机体相遇之后无法立刻攻击，需要等待任务升级之后才能开始交战。第一场战斗没有什么难度，只要注意敌人共有两批 4 机 MIG-21BIS 的编队即可。



通讯

Bartlett：ちゃんとついて来てるか、最后尾？（能跟上来吗，吊尾的？）
Bartlett：许可あるまで发炮は禁止する。いいか？（没有允许不准开火。明白了吗？）
Bartlett：いいか、俺がいいというまで发炮はねえぞ。いいか？（听好了，没有我的允许不准开火，明白了吗？
Bartlett：ハートブレイク·ワンから各机へ。异常ないか？（Heart-Break One 向各机通话。有无异常？）
Bartlett：こちら队长机。俺の声を闻こえるか？（这里是长机。听得到我说话吗？）

又一次不明飞机的袭击，为了“世界的和平”依然要向外部散播诸如：不明飞行物一类的无聊流言。我问过巴特列特上尉，那些飞机到底是来自哪里，他只是告诉我海的对面是尤克的基地。在 15 年前，尤克不是欧西亚的同盟国吗？我们都不知道海的对面发生了什么，但是我们依然相信“欺骗国民是政府的任务”这一点。

MISSION 2 开战 OPEN WAR

S要点 全灭敌人即可

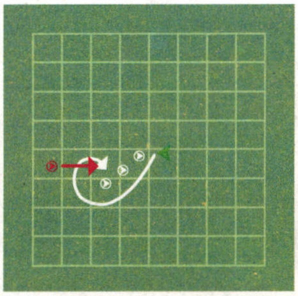
2010.9.27 砂岛西方出现可疑船只，砂岛中队侦查工作被敌人的攻击打断，在与不明敌人的战斗中，队长杰克·巴特列特（ジャック·バートレット）上尉为了掩护被导弹锁定的永濑，而被击坠，下落不明。同日 12:00 点，尤克托巴尼亚联邦共和国对欧西亚联邦宣战。

目的

1.紧跟队长机 HYBRKONE 飞行，将无人侦察机 UAV 击坠。
2.不明机体出现，等待命令变更后交战。

要点

依然是很简单的一关。首先跟随队长机飞行，逐个击落无人机（1 发导弹即可），全部击落后，敌机增援会从地图西侧出现，拦截并击落即可。注意这里有两架米格 29A 比较难缠。



通讯

Bartlett：あいよ。闻いたな、野郎ども。（知道啦。听见了吗，小的们。）
Bartlett：船には发炮するのお达しだ。いいな？（目标是对舰攻击。明白了吗？）
Bartlett：ブービー、どうだ。この位なら乐胜だろう。（Booby，如何？在这个地方很轻松吧？）
Chopper：人が乗っていないのが救いたな。（幸亏没有人搭乘在上面。）
Bartlett：俺のケツにはついて来れるのか？（能跟在我的屁股后面吗？）

巴特列特上尉在任务中被击落了，我相信他应该不会有事。从前几天基地遭受不明飞行部队的攻击时开始，我就被关闭在这基地中的一间屋子里。这一天，基地的副官汉密尔顿上尉返还了我的照相机，并且说已经没有必要再禁闭我了。从他的神色上看，我知道发生了大事情。果然，尤克军对欧西亚宣战了。

MISSION 3 间隙第一波 NARROW MARGIN

S要点 10000 分以上 S，击坠混在 F-4E 里的 F-14D，同时尽可能击沉敌舰

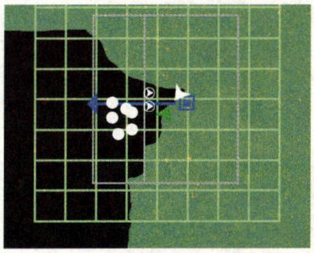
要点

前半战所要对付的敌机全部为 A-6E 轰炸机，由于 A-6E 速度慢，机动性差，所以很容易对付，这里推荐选择分散作战。由于我方的机动性远比 A-6E 高，因此还可以练习使用机炮攻击。敌人会从地图西侧出现好几批 A-6E 增援，逐个击坠即可。由于后半战是连续作战，不会补充弹药，因此在这里应保留 10 发左右的导弹，留在后半战使用。

后半战虽然任务为护卫航母，但其实只要航母走到地图中央即可自动过关，因此全力攻击敌人舰队吧，空中的敌机就交给僚机好了。同样，用机炮攻击敌舰也是非常有效的方法。

目的

前半：保护航母 KESTREL 及我方舰队从港口脱出。后半：保护航母 KESTREL 向外海脱出。



2010.9.27 圣·修雷特（セント·ヒユーレット）军事港口被尤克军偷袭，空母克斯特雷尔（ケストレル）和欧西亚第三舰队，在克斯特雷尔的舰长安德森（アンダーセン）的指挥下，突破了尤克军的包围网。

通讯

Nagase：私が后ろを守る。いいわね、ブレイズ？（我守住后方。明白了吗，Blaze）
Chopper：队长！指示の出し方はオーケイかい？（队长！知道下达命令的方法吗？）
Nagase：ブレイズ、こちらエッジ。空母ケストレルを确认できますか？（Blaze，这里是 Edge。能够确认空母 Kestrel 吗？）
Thunderhead：こちらサンダーヘッド、ウォードッグへ。空母ケストレルを赖む。（这里是 Thunderhead 向 Wardog 的通话。空母 Kestrel 就拜托给你们了。）
Chopper：ブービー、あれを见たか？（Booby，看见那个了吗？）
Thunderhead：ブレイズ、こちらサンダーヘッド。作战内容は明らかか？（Blaze，这里是 Thunderhead。作战内容明白了吗？）
Chopper：どころでブービー、队长になった气分はイイのか？（说起来，Booby，当队长的感觉爽吗？）

MISSION 4 初阵 FIRST FLIGHT

S要点 尽可能多的击坠敌机，击坠 F-4G，不要跳过起飞和着陆。

海面上没有发现巴特列特上尉，可能是被当时在附近巡游的尤克情报船俘获了吧。晚上，新的砂岛小队的阿文少尉和他的宠物狗一起来我的屋子口调轻佻地嘲笑着上级对巴特列特上尉的不信任，因为他的恋人就是尤克情报部的少校……空袭警报又来了，阿尔文少尉只得再次出击。

2010.9.27 尤克军空袭砂岛基地，虽然给予了基地一定的伤害，但是在108战术战斗飞行分队的努力下，使得敌方的基地制压失败。战斗后，一等空士汉斯·格利姆（ハンス·グリム）正式加入编队。

目的

1.击坠 B-1B 轰炸机
2.保护 ARCHER 起飞，击坠 B-1B 轰炸机

要点

B-1B 轰炸机需要 3 发导弹才能击坠，不过由于它们的速度很慢，用机炮追尾攻击也很容易。将初期 3 架 B-1B 击坠后，ARCHER 准备起飞，这时要全力攻击空中缠斗的敌机，ARCHER 起飞之后，另外 3 架 B-1B 会出现，击坠之后即可过关。注意，这里的敌机有狂风和 F-16，性能很强，小心应付。本关结束后会有降落任务。

通 讯

Pops：なんだか上がつたようだ。机体の机嫌はいいかい？（总算起飞了。机体的状况没问题吗？）
费尔迪兰斯：我々が到着するまで滑走路を维持できるんだろうな？（我们达到之前，能够守住跑道吗？）
Chopper：こちらチョッパー。ブービー、ターゲットが分かるか？（这里是 Chopper。Booby，明白目标吗？）
Chopper：ブービー、グリムが上がつてくる。赖りないが…このまま见てるのか？（Booby，Grimm 正在尝试起飞。虽然觉得不太可靠……可是我们就这样看着他吗？）
Grimm：こちらグリム。これより离陆します。上から确认できますか？（这里是 Grimm。现时起正式起飞。上空能够确认状况吗？）
Grimm：ぼくは上手く飞べたでしょうか？（我飞得还好吗？）

天亮了，防卫战终于结束了。现在距离开战已经 17 小时，我被任命为报道员，任务是在这前线向后方的人们宣传这场战争。无论什么时候舆论都是很好的兵器，我这样的人一种是成为政府的喉舌，一种就是成为默默无闻的前线记者。我觉得后者更好一些，所以我要把最真实的砂岛中队呈现给所有人……永濑上尉依然独自在基地中看着那本红色封面的书，我们还是不知道那书里到底讲了什么，

MISSION 5 第三舰队集结 RENDE ZVOUS

S要点 7 分 49 秒内全灭敌人

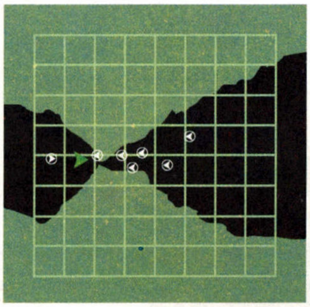
2010.9.30 在英格利（イーグリン）海峡欧西亚第三舰队空母群遭到敌方潜艇的袭击，后证实为尤克的超级弩级别潜水艇辛法克斯（シンファクシ）的散弹导弹攻击，第三舰队重创，欧西亚决定将大气圈外机动宇宙机——ARKBIRD（アークバード）投入战线。

目的

1.我方航母护卫
2.躲避弹道导弹的攻击

要点

从本关开始，就可以买卖机体和选择机体出击了，根据情况好好配置吧。本关任务是我方航母护卫，只要快速将前来袭击的敌方机体击坠即可。敌人机体会从东、西方向不断来袭，注意最后一批敌机为携带了对舰导弹的 F-35C，将对我方航母造成大伤害，务必尽快击落。僚机指令推荐使用"散开"，如果动作不够快，敌机可以会被僚机抢先击落的哦~



通 讯

Nagase：视界が恶い。奇袭には绝好の场所とタイミングだ。（视线太恶劣了。对于奇袭来说真是绝好的时间和地点啊。）
Chopper：ブービー、敌の中に对舰ミサイルをふらさけてるのがいるらしい。わかるか？（Booby，敌人中间似乎有能够发射对舰导弹的家伙。明白了吗？）
Grimm：5000フィート（1500メートル）ってのは确かなんですか？（您确定是 5000 英尺吗？）

永濑：为了补充燃油，我们飞去了北欧西亚自治州的基地。15 年前，为了阻止联合军的进攻，贝尔卡人在自己的境内引爆了 7 枚核弹，把自己封闭在了北部的山谷中……山谷入口的那 7 个区域因为核爆而荒芜一片，到现在依然有强烈的辐射无法住人。这个事件给了其他国家一个警示。我们所在的基地就是为了监视北方山谷中的那些危险份子而建立的，同时也是欧西亚的飞行演习场。战争的报道比我们还要先到达这里，在这里的新兵们眼里，我们是有着丰富经验的驾驶员，也是他们崇拜的对象。而现在，我们要把这些新兵们带到前线，就像当时巴特列特队长带领我们一样……

MISSION 6 白鸟 1 RWHITE BIRD Part1

S要点 尽量多击落 C130 和 MIR-2000D

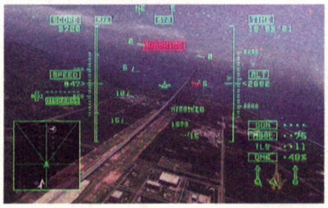
2010.10.3 欧西亚军的 SSTO（单程喷气飞行器）打上成功，ARKBIRD 新武器加载

目的

1.TGT 目标全部破坏
2.阻止 TGT 目标靠近发射架

要点

一开始会有大型运输机从地图的各个方向投下坦克（TGT），迅速飞往将其击破即可，坦克全部击破后，会出现第二波攻击，此时的 TGT 为导弹，必须抢在导弹机种发射架之前将其击落。尽自己的最大努力截击导弹即可。



通 讯

Nagase：战车に突破されたら終わりよ。ブレイズ、こっちの战力は充分だと思う？（被战车突破的话一切都完蛋了。Blaze，你觉得我方的战力足够吗？）
Grimm：队长、そちらには巡航ミサイルを确认できますか？（队长，那边能确认巡航导弹吗？）
Nagase：ブレイズ、アークバードの生まれた理由を知つている？（Blaze，你知道为什么 ArkBird 会诞生吗？）
Chopper：ブービー、打ち上げ施設は无事か？こちらからは确认できない（Booby，发射设施没问题？从我的方向无法确认。）

白色的大鸟再次上升，得到了激光装备的它，一定能成为很好的战力。但是我其实并不想这样，那美丽的白鸟并不是为了战争而存在的。

敌人入侵基地的理由，只有他们自己知道，也许当我们幡然醒悟的时候，一切都晚了……

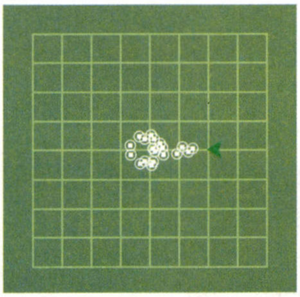
MISSION 7 砂岛防卫战 FRONT LINE

要点

本关要攻击的目标为舰船和直升机。直升机只需 1 发导弹即可击落,舰船则需要配合机炮攻击,一次俯冲就可击沉。本关的难度在于,敌方潜艇会发射战略弹道,在出现倒记时的时候必须将飞机拉至 5000 米以上,否则就会被秒杀,要随时保持警惕,留意读秒的信息,不要太过贪功(前两次导弹发射会被我方卫星拦截,可以放心攻击)。一段时间之后,敌方潜艇浮上,此时任务改为击坠敌潜艇。如果有对舰特殊兵装,就一口气轰上去吧。最后还是要留意导弹爆炸的倒数信息,这里导弹发射为比较频繁。

目的

1.阻止 TGT 目标到达地图东端
2.击坠敌潜艇



S要点 尽量多击破敌人

2010.10.4 尤克军制压砂岛再次失败,ARKBIRD 的大气层外 laser 攻击武器投入使用,尤克军超级弩级别潜水艇辛法克斯被击沉。

通 讯

Chopper:どうなんだ、ブービ-は?(Booby,你怎么了?)
Grimm:生きて归ったらお伺いしたいことがあります。宜しいですか?(如果能活着回来的话我有事想拜托您。可以吗?)
Chopper:なんだ?今の见たか、ブ-ビ-。(怎么回事?Booby,你看到了吗?)
Grimm:队长、ア-クバ-ドは味方をしっかり外してくれるでしょうか?(队长,ArkBird 是我方的机体,一定不要打中啊。)
Grimm:ここで叩いておけば、战況を覆すことをできそうですね、队长。(好象只要用这个去攻击就能够控制战局呢,队长。)

MISSION 8 希望之名的负担 HANDFUL OF HOPE

S要点 全灭敌 F-16C 编队和增援的 MIG-31 编队

2010.10.22 艾卡森岭(エイカーソン·ヒル)事件。砂岛中队在艾卡森岭附近警戒时与向中立国诺斯珀特(ノースポイント)飞行的欧西亚运输机相遇,运输机遭到恐怖分子袭击,驾驶员被射杀。飞机由生存的乘客驾驶,成功迫降。运输机上的乘客(欧西亚的哈宁总统与随行人员 2 人)被随后赶来的欧西亚国防空军第 8429 飞行部队接收。

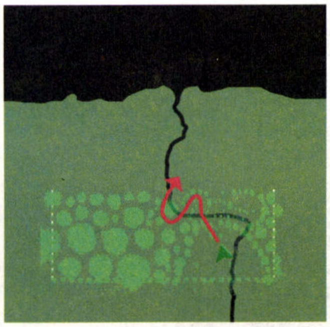
2010.10.25 ARKBIRD 损坏。之前打上的物资中混入了爆炸物,使得 ARKBIRD 动力部分破坏,处于控制不能的状态。

目的

1.带领运输机穿过 AA 系统防空带,到达地图北端 2.保护运输机不被击落 3.清除运输机降落路线上的障碍物

要点

AA 系统的索敌范围就是雷达上的绿色圆圈,只要不进入这些区域便不会引发系统的攻击。多使用 L2/R2 键调整方向,小心穿过 AA 系统的防空带,到达地图北端即可。通过了防空带后,会有少量敌机攻击运输机,尽快将他们击落。最后把运输机前方的 TGT 目标(风车)全部击毁就可以完成任务。



通 讯

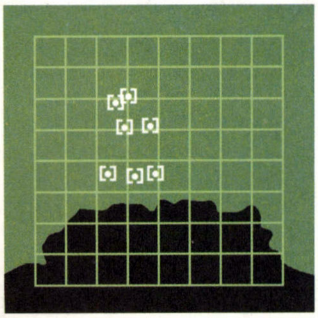
Nagase:ブレイズ、输送机の姿を确认できますか?(Blaze,运输机的样子确认了吗?)
Thunderheadransport Captain:オ-シア空军机のパイロットへ。どうだ?そちらは见えているか?(Osean 空军战机的驾驶员。如何?那边能看见我们吗?)
Nagase:北に拔けたら安全です。ブレイズ、方角は明らかですか?(从北方突破的话就会安全的。Blaze,知道方向了吗?)

我报道的《砂岛四机》的故事广受好评,我的胆子也越来越大了。这天我看到基地高层那异常凝重的样子,所以我很不合时宜的拍摄立刻被野蛮的打断了,我问副官汉密尔顿上尉到底发生了什么事情,他没有正面回答。最后永濑告诉我,远在敌人无法碰触的大气层外,美丽的白鸟“ARKBIRD”由于打上的货物中混有爆炸物而导致现在的动力部分被破坏,无法控制。这样以来,原本欧西亚和尤克之间的军事平衡又被破坏了。

MISSION 9 憎恨的开始 LIT FUSE

目的

1.掩护地上部队进攻敌方阵地
2.击毁所有 TGT 目标



要点

本关的攻击目标几乎全部为地面炮台,而且数量非常多,如果不会使用机炮的话,本关会面临导弹不足的局面,因此尽量节约导弹,多用机炮进行攻击吧!随着我方部队(蓝色点)的推进,敌军中逐渐出现需要攻击的炮台(TGT),一旦炮台出现,应以最快的速度击破,否则会对我军造成重大伤害。这里建议僚机指令选择“攻击”,将替你减轻不少压力。最后阶段,我军进攻敌人基地,会一次出现两个炮台,应采用空中锁定一个,并用机炮攻击另一个的方法,这样一次俯冲就可以消灭两个炮台。注意,这里的炮台比较密集,绕着我军部队不断转圈,一旦目标出现,立刻攻击。

S要点 僚机选择对地爆击型,用特殊兵装全力猛轰

2010.11.1 尤克本土上陆。欧西亚军在尤克东南部进行大规模上陆作战,从帕斯托克(パストーク)半岛东南沿岸成功登陆的欧西亚军,向着尤克首都西尼古拉托(シーニグラード)进发。

通 讯

Nagase:ブレイズ、防御阵地は航空攻击では一时的にしか沉默なさせられない!(Blaze,空袭只能使防御阵地造成一时的打击。)
Osean g:上空の航空机へ、俺たちの上には落さないでくれよ!(上空的战机,可别掉到我们头上啊!)
Company a:こちらArcher 中队のバワ-ズ伍长!上から见でも我が中队が最强だと分かるだろう?(这里是 a 中队的巴瓦兹下士!从天上看就能知道我们中队是最强的吧?)
Company D:こちらD 中队のとある兵士。赖みがあるんだが、ウチの鬼教官の上から爆击してくれるか?(这里是 D 中队的士兵。我们有事想拜托,你们能扔炸弹到我们的魔鬼教官头上吗?)

MISSION 10 看不见的东西 BLIND SPOT

S要点 全灭敌机，特别是 E767 和 EA-6B 不要放过。

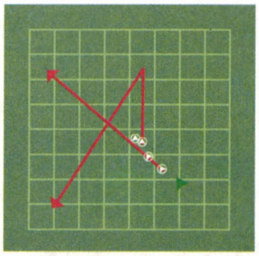
2010.11.1 工科大学枪击事件。为了重组战线，尤克军从帕斯托克半岛向内陆收回残余兵力。砂岛中队负责阻止其撤退，可是就在砂岛中队执行任务的同一时刻，其作战空域内的尤克某大学的民用设施遭到航空机的攻击，砂岛中队被传召到首都接受军队调查机关的审讯。

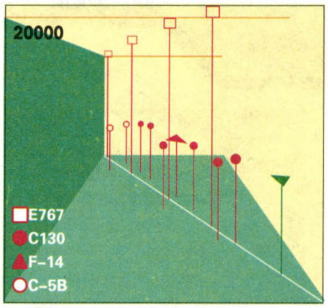
目的

阻止所有 TGT 机体从地图西侧脱出

要点

本关会遇上 E767 电子干扰机，在它的影响下，其他敌机会在雷达中变为 3 个目标，其中只有一个是正体。敌机初始状态如图所示，所有 E767 均在 20000 米左右的高度，而大型运输机 C130 则在 10000 米左右。一开始会遇到两架 C130，请记住他们的位置，过一会由于电波干扰，他们会变成 6 个目标，只要攻击最开始锁定的那两个即可。击坠之后升到 20000 米左右高度，如果动作够快，还能看到 E767，不过由于干扰雷达上没有显示，无法攻击。过一段时间后，启动了反干扰系统，E767 终于可以锁定了，先将两架 E767 击坠，然后下降至 10000 米左右将两架 C130 击毁。再次爬升到 20000 米，并追赶最后一批敌人，击坠两架 E767 后，剩下的运输机随意虐待就可以了，注意不要让它们跑出地图区域哦！





通讯

Chopper：おいおいおいおい、ブービー。そういや、あの曲听いたか？（喂喂喂喂，Booby。说起来，你听过那首曲子吗？）

Chopper：レーダー上の反应が多すぎる。ブービー、ナガセそっちはどうだ？（雷达上有许多反应。Booby，Nagase 那边怎么样？）

Chopper：そんなうまくいくもんなのかよ、なあ。（怎么可能像说的这么简单呢，对不对？）

Chopper：ブービー、この………だ………な？（这个…………是…………吧？）

Thunderhead：こちらサンダーヘッド。ウォードッグ、民间施设への攻击を实行したのか？（这里是 Thunderhead。Wardog，你们已经向民间设施发动攻击了吗？）

分支选择：第一个问题决定 11、12 话的分支，选择“はい”进入 A 路线；选择“いいえ”为 B 路线。

新任前方司令——哈维将军在踏上尤克海岸线的时候说：“这次战斗的矛是指向尤克的首都！不到首都绝不回头！”

在尤克军追击任务中，砂岛中队所在的空域发生了“尤克工科大学被击中”事件，这使得砂岛 4 机的驾驶员不得不被传唤回首都接受审查。虽然一再申辩不是自己攻击的大学，但是由于通讯中所谓的“8492 部队”根本不存在，这莫须有的罪名依然要他们去承担。我相信他们是清白的，可是军队调查部不相信……那个“8492 部队”到底是怎么回事？

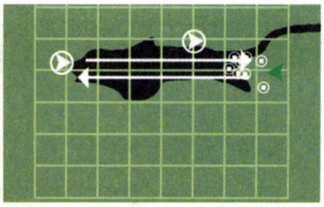
MISSION 11A 复仇的连锁 CHAIN REACTION

S要点 尽量多击毁机场的敌机和增援的战斗机

2010.11.4 欧西亚的大型国际空港遭到尤克军的袭击，但是被从首都出发的砂岛中队成功制压。

目的

1.击坠所有 TGT 目标 2.保护空港



要点

本关相对而言比较简单。首先将零散的几架敌机击坠，然后向空港方向飞行。剧情发生之后，空港遭到敌人地面部队袭击，此时应该优先攻击敌地面势力。同时，陆续还会有敌空中部队前来支援，建议将僚机指令切换为“散开”，自己全力攻击地面目标，空中的敌人就交给僚机与之缠斗。如果选择的机体有对地的特殊兵装，攻击起来会非常容易，如果没有的话，就应该俯冲配合机炮扫射，争取最大限度造成伤害。注意本关敌机中会出现类似“狂风”“米格 31”的高防御机体，要 3 发导弹才能击坠。

通讯

Chopper：コインの里侧の方もヤバイことになっているようだな。（看来投出硬币背面也不是什么好事啊。）

Chopper：おい、ブービー、闻いたか今の？（喂，Booby，刚才的声音你听到了吗？）

Grimm：どうやらはめられたようですね。（我们好象中计了啊。）

Grimm：さつき空港を通り过ぎた时には异状なかつたのですが…。（刚才通过机场的时候还没有什么异常的，可是……）

Chopper：チョッパーからブービーへ、とにかく空港设施を守り抜けばいいんだな？（这里是 Chopper 向 Booby 的通话，总之我们只要守住机场就可以了吧？）

Nagase：ただの突发的なテロではない…ブレイズ、手间取ると时间がなくなるわ、急ぎましょう！（这不是突发性的恐怖活动……Blaze，拖拖拉拉的话只会浪费时间，赶快吧！）

Nagase：よほどの憎しみがなければここまでは出来ない。（普通的憎恨是不可能做出这样的事情的。）

MISSION 11B 代价之街 REPRISAL

S要点 10 分钟以内完成任务

2010.11.4 尤克军准备在欧西亚首都南边的学园都市投放化学武器，被砂岛中队阻止。

2010.11.7 军调查机关的审问结束后，砂岛中队被立刻送回尤克本土作战的前线。

要点

本关的任务比较另类。首先需要使用特殊兵装中和所有的毒气释放点。由于毒气释放点在雷达上没有显示，只能用低空飞行自己观察，那些放出黄色烟雾的地方就是需要投弹的地方。成功投弹中和毒气后屏幕上会出现“DESTROYED”的字样。由于毒气多在高楼密布的地方，因此在飞行和投弹的时候要格外小心，安全第一。中和所有毒气之后，就要协助警方追捕释放毒气的罪犯驾驶的车辆，只要根据雷达的指示，跟着目标车辆即可。当罪犯被警方包围在大桥上之后，会出现 4 架敌方武装直升机，由于没有携带导弹，因此只能使用机炮攻击，不过由于对方是直升机，机动性和防御力都较弱，因此难度并不高，唯一需要注意的就是直升机也会发射空对空导弹，尽量从后面或侧面攻击吧。

目的

1.中和所有毒气　2.帮助警察追踪目标车辆

通讯

Nagase：ブレイズ。特殊兵装に切り替えてしつかり狙つて。オーケー？（Blaze，切换到特殊武器，小心瞄准。好吗？）

Grimm：大変なことになつているようですね。手分けして掛かりますか？（事情好象变得很麻烦了，分头行动好吗？）

Nagase：よほどの憎しみがなければここまでは出来ない。（普通的憎恨是不可能做出这样的事情的。）

City Police HQ：了解。空军の兵队さん、上からテロリストのトラックを探し出してくれ。逃がさんでくれよ。（明白。空军的战士们，你们要从上面找出恐怖分子的卡车。别让他们跑了啊。）

Chopper：闻いたか队长、击つちゃダメだつてよ。（听见了吗队长，不能开火啊。）

MISSION 12A 绿海的火药库 POWDER KEG

S要点 全灭敌军，10800 以上就可以得到 S。

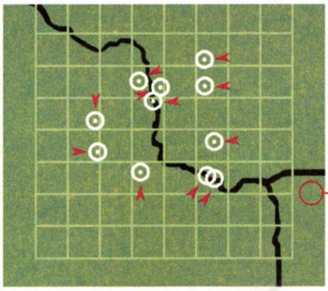
2010.11.7 发现在丛林里的尤克军火库，砂岛中队奉命前往破坏。

要点

本关难度比较高，几乎可以看作是“回避导弹专用训练关”。敌人的地面设施唯一的防御力就是地对空导弹，另外空中的敌机也会时不时趁火打劫一下，因此一定要记住，以回避导弹为最优先考虑。至于回避导弹的方法无外乎旋回，眼镜蛇机动，S型飞行等几种，根据当时的条件灵活运用吧。本关共有 11 个 TGT 目标，都需要从正确的角度发射导弹才能命中，请按照攻击示意图的指示进行攻击吧。不过如果所选择的机体具有大威力对地特殊兵装，如 RCL、UGB、SOD、GPB 等，就可以无视方向直接攻击，这样可以使难度下降不少。注意本关有一个“FALKEN 特殊目标”，一定要将其击毁。

目的

破坏全部 TGT 目标



通 讯

Nagase：トンネル内部へ正确に打ち入まないと效果がないわ。ブレイズ、いける？（如果不正确地打击到隧道内部的话攻击就没有效果。Blaze，能行吗？）

Chopper：対空ミサイルだ！…どこから击たれた？分かるか？（是对空导弹！……从哪里发射的呢，你知道吗？）

Chopper：たまんねぇな。もう终わりにしたいな。（真受不了。真想赶快结束啊。）

MISSION 12B 四骑 FOUR HORSEMEN

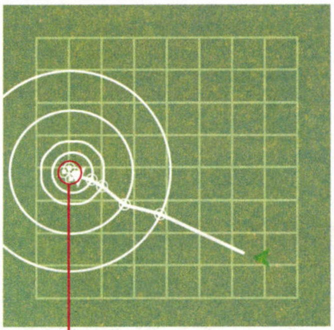
S要点 16000 以上就可以确保 S。

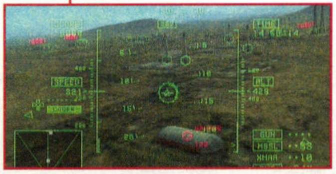
目的

1.配合僚机破坏雷达装置 2.破坏全部 TGT 目标

要点

本关的难点在于必须配合僚机的读秒，击毁敌雷达。注意攻击的时机可以略为提前一点，但是绝对不能延后，否则会立刻 GAMEOVER。配合读秒攻击，其实就是控制飞向目标的速度。第 1 个目标，保持 700 左右的速度飞行，当在视野内可以看见目标之后，改用普通速度飞行，僚机提示 10 秒时，大概保持 2000 左右的距离，之后加速并配合读秒发射导弹攻击。第 2 个目标，先保持正常速度飞行，僚机读 30 秒时开始加速，然后配合时机攻击。第 3 个目标，攻击完第 2 目标后，立刻加速飞行，僚机读秒会直接从 10 秒开始。第 4 目标：以正常速度飞行即可，僚机读秒会从 10 开始。注意，攻击时，会随机出现僚机要求重新读秒的情节，此时只能回旋返回，等待重新读秒。破坏雷达之后，就会出现大量 TGT 地面目标，包括几架准备起飞的 C5 运输机，优先将运输机击毁，千万别让它们跑出地图范围。击坠全部 C5 之后，再回来慢慢攻击地面目标，注意这里有一个“FALKEN 特殊目标”，一定要将其击毁。





2010.11.7 在荒漠地区发现尤克的武器生产基地，后为砂岛中队所破坏。

通 讯

Chopper：ブービー、3-2-1-ゼロで同时に破坏するんだよな？（Booby，我说“3-2-1-0”，然后一起破坏掉它。）

Chopper：すまん、もう一回确认させてくれ。合わせるのは发射ではなく破坏タイミングだよな？（不好意思，再确认一次。配合的不是发射时间而是破坏时机啊。）

Nagase：こちらエッジ。敌の运输机が离陆したわ。ブレイズ、确认できる？（这里是 Edge。敌人的运输机已经升空了。Blaze，能够确认吗？）

Grimm：あんなに严重なレーダー网に护られていた基地です。队长、何かにおいませんか？（那是受到严密的雷达网下保护的基地。队长感觉到什么了吗？）

MISSION 13 RAZGRIZ 的恶魔 DEMONS OF RAZGRIZ

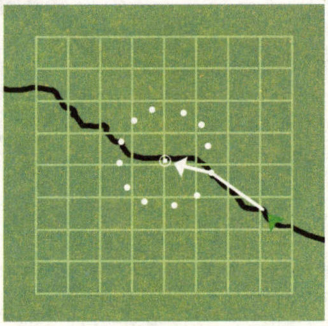
S要点 全灭周围的潜艇和敌机，分数在 7000 分以上 S，不能跳过空中加油。

虽然遭受的高层的种种为难，砂岛队 4 人并没有因此动摇。这天我听到了他们谈起了“RAZGRIZ”。被称为“来自北海的恶魔”——“RAZGRIZ 的恶魔”故事我也听过，当世界发生大变故的时候，为大地带来毁灭的漆黑恶魔——恶魔就会从北海醒来，毁灭大地的一切，然后继续沉睡……在敌军的看来，砂岛 4 机就是那传说中从北海而来的恶魔……

2010.11.14 欧西亚军击沉尤克军潜艇 2 号舰。在捕捉到黎姆法克斯（リムファクシ）的位置后，砂岛中队与其进行交战，在没有 ARKBIRD 的帮助下解除了艇载扩散型导弹的威胁。欧西亚开始了向尤克全版图的大规模攻势。

要点

一开始保持低空飞行，在接触敌外围潜艇之后即触动防线，必须在 1 分钟内将中心潜水空母 TGT 目标击破。击破之后等待潜水空母浮上，要非常小心潜水空母的 SAM 导弹，往往在第一次俯冲时会有 3 发导弹向你招呼，如果不躲避的话，立刻被秒杀。本关强烈建议选择对舰特殊兵装的机体，一上来就用特殊兵装进行攻击，几个回合就可以将潜水空母的武器全部消灭。之后潜水空母依旧会以散弹导弹顽抗，只要在读秒时爬升到 5000 米高度躲避然后再次俯冲攻击，几个回合就可将潜水空母击破。本关僚机指令建议选择“散开”。



通 讯

Chopper：どうする、别れてあたるか？（怎么样？分头行动吗？）

目的

1.保持 1000 米一下高度飞行
2.接触敌潜艇后在 1 分钟内击破 TGT 目标。
3.击破敌潜水空母 HRIMFAXI

某次 PARTY 的时候，我决定采访一下巴特列特上尉的老战友，现在整备班的老爹。他给我讲了一些有关 15 年前二人一起参加战斗的事。只是一些，我却可以非常深刻地从中感觉到异样的气氛……是我多疑了吗？

MISSION 14 零下之槛 ICE CAGE

S要点 10分钟内过关，16000分确保S。

2010.11.17 在尤克中央山岳地带，欧西亚军发现了尤克的俘虏关押所。砂岛中队与海军直升机部队シー・ゴブリン进行共同作战，欧西亚俘虏被成功救出，但是并没有发现当时被击坠落海的巴特列特上尉。作战中，永濑少尉被防空设施击坠。

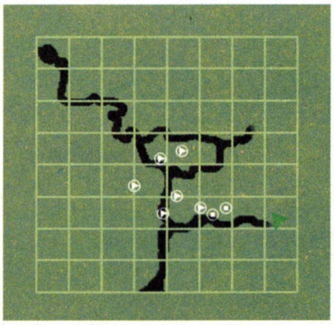
目的

1.搜索地图上TGT目标并破坏

2.击破全部TGT目标　3.保护我方直升机

要点

本关的难点在于一开始搜索敌机的任务。由于天气恶劣，导致雷达上无法显示出敌机的位置，只能靠我方自行搜索。当和敌机靠近至一定距离后，雷达上才会有反应。大家可以根据示意图中给出的敌机大概位置进行搜索。击坠全部12架敌机后，任务变为掩护我方直升机营救人质。迅速向指定地点飞行，并迅速清楚地面TGT目标即可。注意当直升机到达之后，还会出现一批新的地上目标。任务全部完成之后，将发生永濑被击坠的剧情。



通讯

Grimm：こちらアーチャー。队长、目标の捕虏收容所が见えますか?（这里是Archer。队长，能看见目标——战俘收容所了吗?）

海精灵G：こちらシー・ゴブリン、こちらの潜入が敌机に气づかれた样子はあるか?（这里是海精灵，有被敌人发现你们潜入的迹象吗?）

海精灵G：こちらシー・ゴブリン、收容所内で战斗发生！制空权确保のめどは立ってるよな!?（这里是海精灵，在收容所里发生战斗！明确了确保制空权的目标了吗!?）

Chopper：ちくしょう！なんとならないのか?（该死！不能想想办法吗?）

永濑上尉一直带在身边的那本红色封面的书没有收起来，我终于知道了她在看什么。《公主的青鸟》——一个每人人小时候都看过的童话书。看到这本书，我想起了她的样子……那故事的最后，在敌人侵略的时候，美丽的公主选择了自我毁灭……可能永濑本人也会这么选择吧。

MISSION 15 来自冻土的求救信号 WHITE NOISE

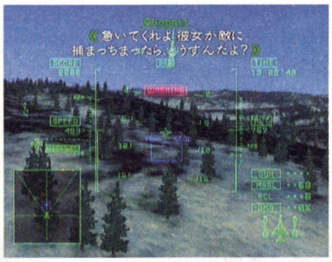
S要点 尽量击破敌机，X-29A一定要击落。

2010.11.18 成功救出坠落的永濑上尉。

目的

1.根据求救信号寻找永濑所在的地点

2.保护营救直升机到达永濑所在地



要点

寻找永濑有两个要点需要把握：1.听声音。求救信号是短促的“嘀嘀”声，声音越尖锐，表明面对的方向越准确；声音越急促，表明距离越近。2.看信号。在屏幕的上方会有信号强度指示，只有正确的方向才会使信号呈现满格；距离目标越近，信号的脉冲频率越高。进入游戏后，首先用LR键调整方向，寻找声音最尖锐，信号为满格的方向飞行，空中的敌机此时可以不必理会（想获得S评价的除外）。一直往前飞，声音会越来越急促，此时注意观察天上，如果发现了E767干扰机，则表明所飞的方向正确。迅速将其击坠，然后贴近地面重新寻找正确的飞行方向，当看到地面上蓝色的FRND EDGE的标志，那就是永濑了（永濑出现的地点随机）！之后应立刻掉头返回，保护我方直升机向永濑这里飞行。同时，地面会出现AA GUN和SAM，应快速击坠，避免直升机受损。然后紧跟直升机飞行，把靠近直升机的敌机全部击坠，当直升机到达永濑所在的地点后，任务完成！

通讯

Chopper：ブービー、HUDの救难信号センサーの见方は分かるか?（Booby，知道如何观察HUD的救难信号探测器吧?）

Chopper：おい、下に今、人影がみえなかったか?（喂，下面看不到人影吗?）

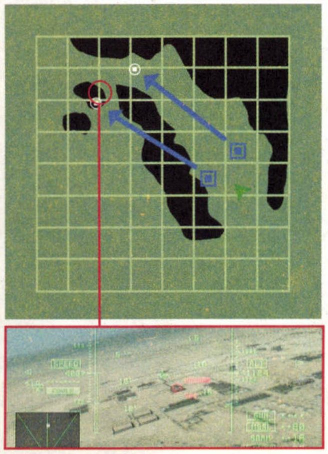
海精灵直升飞机：こちら、シー・ゴブリン。ウォードッグ、どうだ发现したか?（这里是海精灵。Wardog，如何? 发现了吗?）

Chopper：おお、そういえばブレイズ、こんな时にはあの歌がピッタリだよな?（哦哦，这里是Blaze，这个时候唱那首歌真的很适合呢。）

发现她的时候，她正俘虏了前来追击她的尤克士兵……从她俘虏的尤克士兵口里，她发现……连续击沉两艘尤克超级弩型潜艇的砂岛小队早已成为尤克士兵心中的“噩梦”，而且还被称作“RAZGRIZ的恶魔”。另外，就连尤克军队内，都对这场战争的目的抱有疑问。这说明了什么呢?

MISSION 16A 沙漠之箭 DESERT ARROW

S要点 击落MIG-31M，不要跳过着陆。



2010.11.25 沙漠之箭作战。吉拉奇（ジラーチ）沙漠北部的尤克野战司令部及沙漠西部的野战飞机场攻陷。

目的

1.限定时间内得到10000分　2.TGT目标全击破

要点

本关需要掩护地面部队进攻，敌方则会不断派出飞机对地面部队进行打击，而我方只需要紧跟两支地面部队行动，就可以击坠足够多的敌机获取分数。由于本关敌机数量非常多，所以要节约导弹数，最少应保留15发导弹在限定时间完结之后使用。当我方部队到达指定目标后，地面就会出现很多可攻击的设施，由于击坠敌机所获得的分数远比攻击地面目标所获得的分数高，所以不要浪费导弹在地面目标上，全力攻击敌人飞机吧。限定时间经过之后，任务更改为击坠3架敌方运输机，运输机会向地图边缘逃走，只要在它们逃走之前全部击坠即可，有余力的话还可以选择攻击运输机的护卫队，赚取更多的分数。注意本关有一个“FALKEN特殊目标”，一定要将其击毁。

通讯

Osean g：サンド岛部队？君らが例のラーズグリーズ海峡の英雄なのか?（是砂岛部队？你们就是那个Razgriz海峡的英雄吗?）

Grimm：队长、俺の兄がいる话ってしたことありましたか?（队长，我跟您说过我哥哥的事情吗?）

Osean Squadron：接近中の味方机へ、爆击机队を护り切れない。手を贷してくれ！（接近中的我方战机，我们已经很难保护轰炸机队了。请赶快支援！）

Grimm：このペースで作战时间内に间に合うでしょうか?（这个时间能够赶上吗?）

Chopper：なあ、ブービー。下の声に闻き觉えが无いか?（喂，Booby，下面的声音你不觉得耳熟吗?）

1st Tank Barralion：こちら地上部队。上の敌机を早く何とかしてくれ！（这里是地面部队。赶快解决掉上空的敌机！）

MISSION 16B 沙漠的电击 DESERT LIGHTNING

S要点 全灭敌人，炸掉空军机场和石油设施

2010.11.25 沙漠电击作战。支援欧西亚地上部队在吉拉奇沙漠与敌人主力交战，同时破坏石油设施。

目的

1.限定时间内得到 10000 分 2.TGT 目标全击破

要点

本关和 16A 几乎相同，同样是在限定时间内获得 10000 分，然后在击破 TGT 目标即可。相比之下，本关的地面目标较多，建议选择具有大面积地面破坏能力的特殊兵装，这样攻击起来比较容易获得高分。首先依然是跟随我方部队攻击敌军，当友军到达指定地点之后，就可以全力破坏敌军地面设置。限定时间到达之后，地图上会出现 TGT 目标，这次的 TGT 目标都是地面设施，不必担心它们会逃走，可以把其他敌军全灭之后在攻击 TGT 目标。注意本关有一个“FALKEN 特殊目标”，一定要将其击毁。

通 讯

Grimm：队长、俺の兄がいる话ってしたことありましたか？(队长，我跟您说过我哥哥的事情吗？)

Chopper：ブービー、敌がかなり广がってるな。こちらも分散して对处してはどうだ？(Booby，敌人分布得相当广阔。我们也分散对付他们如何？)

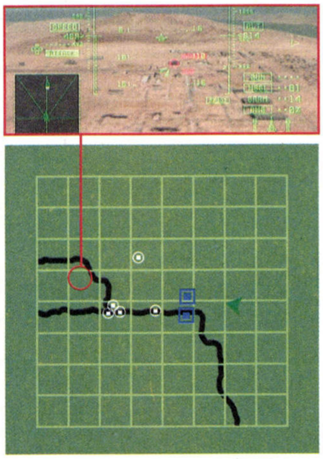
3rd Tank Battalion：上空の味方机、かまわんから全弹ここに落してくれ！(上空的我方战机，不必在意我们，把所有的弹药全都发射到这里！)

Osean g：サンド岛部队？君らが例のラーズグリーズ海峡の英雄なのか？(是砂岛部队？你们就是那个 Razgriz 海峡的英雄吗？)

Grimm：队长、各据点の配备はかなり厚いようです。战力を集中してはどうでしょうか？(队长，各个据点的配置相当多。集中我方的战力如何？)

Chopper：なあ、ブービー。下の声に闻き觉えが无いか？(喂，Booby，下面的声音你不觉得耳熟吗？)

Thunderhead：了解。ウォードッグ、位置はわかるか？(明白，Wardog，知道位置吧？)



MISSION 17 归途 JOURNEY HOME

S要点 尽可能多击坠敌机，坠机事件之后击落 FB-22。

2010.11.29 和平典礼会场遭到袭击。欧西亚南海岸诺温潘(ノウェンバー)市的体育场遭到尤克航空机动部队的袭击。与此同时，体育场上空正在进行飞行展示的砂岛小队与其交战。阿文·H·达文伯特上尉在交战中机体被弹，电气故障导致弹射脱出装置无法启动。为了避免伤及平民，阿文上尉驾机撞向无人的体育场中央后阵亡……

目的

1.紧跟僚机飞行 2.攻击敌机直到我方增援出现

3.击坠敌 F117，保护体育场

要点

首先跟随僚机作一段演示飞行，然后任务正式开始。本关是彻底的空中乱斗，会有大批敌机侵入，一定要留意残弹数量，在没有绝对把握可以击中敌机的时候，不要轻易发射导弹。这里僚机指令建议选择“散开”。经过一段时间后，敌方派出 F117 轰炸机对体育场进行袭击，我方则要尽最快速度将所有 TGT(F117)击毁，推荐使用特殊兵装进行攻击。击落全部 F117 后，僚机 Chopper 坠毁在体育场，之后随意攻击敌机，大约 1 分钟后我方援军赶到，任务结束。

通 讯

Nagase：全机动きをそろえて、お互い离れないように。ブレイズ、いい？(全机行动保持一致，相互都不要离开。Blaze，如何？)

Nagase：ブレイズ、编队の中心を维持して。(Blaze，维持好编队的中心点。)

Chopper：ブービー、こちらチョッパー。味方の增援は近いか？(Booby，这里是 Chopper。我方增援接近了吗？)

Chopper：ブービーよぉ、机体は消耗品だったよな？(Booby 啊，机体是消耗品吧？)

Chopper：ブービー、机体を落せそうな场所がどこかにないか？(Booby，没有一个给机体降落的地方吗？)

Thunderhead：迎击せよ。(立刻迎击。)

老爹带我看了停放在机库里的飞机残骸，他告诉我这些飞机是比原本缩减了不少设备的简化版，这样原本两机的预算就可以造三机，但是飞机本身的性能会大打折扣。到底是谁要这样做呢？我清楚地看到了机身的部件上写着北欧西亚集团(NORTH OSEA GROUP I.G)，就是原来贝尔卡南部军工厂……难道和贝尔卡有关系？老爹继续告诉我，在 15 年前的那场战争后，为了巩固本身空军的实力，欧西亚招收了原贝尔卡的 ACE 飞行员……

MISSION 18 库尔伊库要塞攻防战 FORTRESS

S要点 击落 F-2A，15000 分以上 S，不要跳过空中加油。

2010.12.6 库尔伊库要塞陷落。在欧西亚空军和地上部队的协同作战下，尤克的最终防线，库尔伊库要塞被攻陷。砂岛中队在完成战斗后被所属不明的机体袭击。脱逃后回到砂岛基地。

目的

支援友军攻击要塞

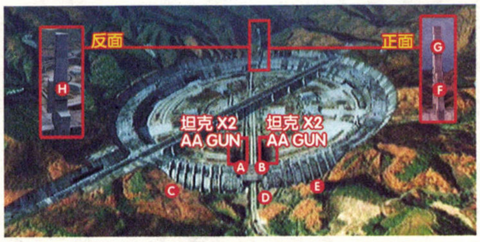
要点

本关难度较高，但是战斗场面非常的爽快，强烈建议选择对地大范围伤害特殊兵装的机体。这次的任务是要想法设法的确保友军存活下来。攻略示意图上标注出来的敌方几个攻击点将对友军造成极大伤害，因此一定要在最快的时间将其击破。首先沿峡谷低空低速飞行，尽可能多的消灭两边的炮台，然后重点攻击 A、B、D 三处，务必将其击破。之后改为侧飞，击破 C、E 两处。此时如果还没有出现让友军突入要塞的选项，可以去攻击要塞两侧的哨岗。选项出现之后，选择あい，并迅速返回入口处。这里会出现 2 个 AA GUN 和 4 辆坦克守在入口，立刻用特殊兵装将它们击破，否则友军很可能在此被全歼。清除了入口的坦克之后，友军开始占领要塞内部，这时会不断有坦克和 AA GUN 在要塞中出现，虽然已经不能对我军造成大伤害，但还是尽量击破得越多越好。当我军开始向要塞出口移动时，出口的炮台开始攻击，应立刻击破 G、F 两处。然后会有问题出现询问是否脱出，选择あい，并立刻向出口方向飞行。在出口的山道上，同样分布有敌军坦克，用特殊兵装击破，另外炮台反面 H 点会向友军作最后的攻击，赏它两枚导弹让它彻底安息吧！

通 讯

Osean g：上の味方机へ、こちらフェルデランス机甲部队。これより要塞に突入したい！指示を乞う！(上空的我方战机，这里是费尔迪兰斯装甲部队。现时起希望突入要塞！请求指示！)

Osean g：こちらフェルデランス、現在要塞出口だ。外に出たいが状况が不明だ！指示してくれ！(这里是费尔迪兰斯，现在正在要塞出口。虽然希望脱离要塞，但是外面状况不明！请求指示！)



剧情攻略

MISSION 18+ 8492

8492

S要点 13000 分以上 S。

要点

一开始先跟随 8492 中队飞行，之后 8492 会向我方发射导弹，并开始攻击，此时只要全力向地图东侧逃跑即可。注意利用山势地形作掩护，并采用 S 形移动路线躲避导弹。除了逃跑之外，有没有可能与 8492 一战呢？答案是完全可以！！笔者曾经用 MiG1.44 在这里将 8492 中队全灭（击坠 10 多机后强制结束，因为剧情中 8492 中队不能在这里被彻底消灭）。这里作战需要遵循两个原则：1.绝对不和敌人编队正面冲突，只寻找落单机体下手。2.绝对不要作直线移动，始终不停地回旋、爬升、翻滚寻找机会。敌人共有 3 个编队，第 1 编队就是一开始遇到的 Su47 编队，拥有一架 E767 干扰机；第 2 编队为 YF23 编队，也有 E767 干扰机；最后一个编队又是 Su47。由于本关是要塞攻防战的后半段，因此建议选择对空对地较平均的机体出战。

2010.11.17 在尤克中央山岳地带，欧西亚军发现了尤克的俘虏关押所。砂岛中队与海军直升机部队シー·ゴブリン进行共同作战，欧西亚俘虏被成功救出，但是并没有发现当时被击坠落海的巴特列特上尉。作战中，永濑少尉被防空设施击坠。

目的

逃往地图东侧

通讯

Grimm：大统领もかれらが…この战争扩大はそのせい？（总统也被他们……因为这个缘故战争才扩大的吗？）

Grimm：队长、ここは敌に背を向けてでも戾らなきゃ！ですよね？（队长，就算在这里背对敌人也一定要回去！对吧？）

难攻不落的要塞终于陷落了，失去了最后要塞的尤克地上部队开始向城市内集结，会伤及平民的巷战不可避免。但是，因为砂岛中队一直以来的活跃，欧西亚的士兵们对胜负抱着非常乐观的态度，在他们眼里传说的恶魔 RAZGRIZ 是站在自己一方的。

欧西亚的哈宁大总统不见了，老爹对此一点都不觉得奇怪，因为这场战争进行至此已经背离了崇尚和平的大总统的原则。从老爹口里我知道了那个汉密尔顿上尉就是 8492 的指挥官……一切都明朗了。前去询问基地司令，司令不仅怀疑巴特列特上尉是间谍还怀疑老爹也是间谍，更用子弹答复了我们的问题。知道了真相的我们被当成反叛者，现在全基地的人都在追杀我们。或许我们只是战争的一个棋子，但是我们绝对不会就此罢休。

MISSION 19 决路 FINAL OPTION

S要点 9 分内完成任务。

2010.12.7 从砂岛逃亡出去的砂岛中队，受到了 8492 队（贝尔卡人的アグレッサー部队）的追击。逃往途中再次遇到空母克斯特雷尔，在安德森舰长的指示下，砂岛中队伪装成被击坠，然后藏在了空母中。

目的

紧跟 POPS 飞行，不要让 PUPS 远离视线

通讯

Pops：逃げるからな。君たち、ちゃんとついて来るんだよ。（因为这是在逃跑。你们都能跟的上来吧。）

Pops：ちゃんとついて来ているかい？（你们跟的上来吗？）

Pops：洞窟に飞び入むぞ。皆、心の准备はいいか？（要飞进洞穴里了啊。你们都有心理准备了吗？）

Kirk：ワンワンワンッ！（汪汪汪！）

Nagase：こちらエッジ。追つ手はまだいる？（这里是 Edge。还有追兵吗？）

要点

本关是唯一不需要战斗的关卡，但是难度却并不低，主要是考察玩家对飞机的驾驶能力。由于本关要通过隧道，所以建议将画面略微调亮一些。一开始的一段路比较简单，只要跟随飞行即可。第一个隧道很短，当作热身吧！真正困难的是第二个隧道。在进入隧道时请略微降低速度，然后保持一定高度后按"L2+R2"稳定飞行姿态，之后就用 L2 和 R2 来调整方向，轻易不要使飞机测向翻滚，容易造成手忙脚乱的局面。

我们甩掉了 8492 部队的追击，正好被空母斯科特雷尔秘密接收。我们装作被舰载机击落，躲到了空母上……虽然斯科特雷尔号从战争开始到现在一弹未伤，但是作为空母的主要战斗单位的舰载机却不断减少，现在只剩下斯诺队长一人了……没有了舰载机的斯科特雷尔号只能躲在大海中央的一个小岛上休整。从安德森舰长和老爹的谈话中，我知道原来老爹本身是贝尔卡人，由于不肯向自己的国家投放核武器，而带着原本要扔向自己国家的核弹叛逃到了欧西亚，当时令他下定决心叛逃的就是他的老对手巴特列特上尉……老爹还告诉舰长在他的国家有一群被称为"灰色之男"的人们，这些人才是战争的始作俑者……而现在哈宁大总统的失踪也必然和他们有关系……

MISSION 20 古堡的幽闭者 ANCIENT WALLS

S要点 33000 分以上 S，尽量多击坠敌机。不要跳过着陆。

目的

1.保护营救大总统的地面部队

2.击毁城堡墙壁 3.掩护我方直升机脱离战场

要点

由于本关只能选择舰载机出战，实力会受到一定影响，好在本关难度并不大。自机建议选择对地攻击型机体，僚机则选择对空型。一开始需要击破城堡的防空设施，选择僚机为"攻击"指令，很容易解决。然后等待我方救援部队突入城堡内部，此时在城堡周围会出现敌坦克、SAM 等地上目标，优先消灭城堡门口的敌人，可使用特殊兵装对付，或者来回俯冲用机炮扫射。一段时间后，任务变更为击破城堡墙壁，此时应最快速度用导弹攻击。击破墙壁后，我方救援直升机开始撤离，只需掩护即可。注意本关任务完成之后，敌人还会向你攻击，千万不要大意。过关后会有难度较大的"航母降落"任务，很有挑战性噢~

2010.12.9 解救了软禁在贝尔卡公国境内的哈宁大总统，但是依然没有发现巴特列特上尉的踪影。

通讯

Pops：シ–?ゴブリンが降下するから、对空兵器を始末してやってくれないか？（海妖精正在空降中，能用对空兵器解决敌人吗？）

Grimm：城内からも敌战车出现！散开しますか？（在城内也发现敌人战车！需要散开吗？）

海精灵 G：城外からも手荒なおもてなしだ！ラ–ズグリ–ズ、お返しできるか!?（城外的猛烈攻击也已经停止了！Razgriz，可以返回吗!?）

海精灵 G：ところでウチのヘリは无事なんだろうな？（说起来，我们的直升机没有事吧？）

哈宁：ところで…その声はもしや…？（对了……这个声音难道是……）

那个人很友好的向我们敬礼，他就是一直以来推行和平的欧西亚的哈宁大总统，此刻正在与舰长和老爹谈话。囚禁他的古堡，从他的房间就可以看到 15 年前战争产生的分界线……那一边就是 15 年前那场核爆的中心。欧西亚还没有攻下尤克的首都，战争进入了胶着状态。造成两国的分歧，推动战争的发展，期待着两国因为战争而疲惫的，正是当年的战败国--贝尔卡。此刻他们正举起复仇的铁锤准备随时砸向他们的仇人。通讯舰截获了一段尤克军的电码，上面写了经纬、时间，还有一串不明数字，总统告诉我们，那串数字就是总统大选时候的得票数。经纬指明了是贝尔卡公国境内，而时间是明天……到底要发生什么呢？是谁发出的信号呢？

砂岛中队成为了总统的直属部队，他们的新标记便是——RAZGRIZ 的恶魔……

MISSION 21 高空的监视者 SOLITAIRE

S要点 3 分半完成即可，不要跳过着陆。

2010.12.11 贝尔卡公国西北森林地带的矿山设施侦查。8492 队和尤克军间的关系明朗化。砂岛中队被大总统任命为直属特殊部队，从此被称为“ラーズグリーズ”部队（RAZGRIZ，北欧神话中的女武神之一，在北欧神话中，女武神就等于带来破灭与恐惧的死神）。

要点

本关没有战斗任务，但是对飞行的操作要求较高，尽量选择机动性和稳定性高的机体，由于最后还要快速撤离，因此速度也不能太低，推荐选择具有超强旋回机动性的 Su47。敌雷达探测范围就是地图上显示的绿色圆圈，飞行高度越低，圆圈的范围越小，因此本关应该保持高度 300 左右的超低空飞行。另外，顺着河道飞行的话，由于河道两边丘陵的阻挡，会使敌雷达侦查范围进一步缩小，因此沿河道飞行虽然会绕一些路，但是比较安全，推荐！低空飞行时地上的树木不会使飞机撞毁，当它们不存在就行。飞到目标处后，首先要同时给 3 个目标拍照（切换为特殊兵装），注意将飞行高度拉至 800 左右，从正面采用俯拍角度效果较好。完成之后，跑道上的两架目标敌机准备起飞，此时再同时拍摄两架敌机的照片即可完成任务。之后，迅速拉高至 15000 米，推力全开向西边撤退。使用 Su47 的话，敌人基本上追不到你。

目的

1.回避敌雷达装置到达矿山后按照要求拍照
2.向地图西端撤退

通讯

Pops：低空では敌のレーダーの监视范囲が小さくなる。高度を下げて确认してみるといい。（在低空的话敌人的雷达监视范围会变小。降低高度，仔细确认就可以了。）

Pops：无线封止は目的地到着まで维持。撮影对象と方法に关してはその后に伝える。いいね？（无线电使用的禁令一直维持到到达目的地为止，拍摄目标和方法在这之后传达。明白了吗？）

Pops：次は、2 机が离陆する前に、两方をひとつの画面に收めるんだ。いいね？（接下来在两机起飞之前用一张照片将双方都拍摄下来。明白了吗？）

Pops：ブレイズへ。归投にあたって敌のレーダー监视网はもう气にしなくていい。分かっているね？（Blaze。返回已经成功，不用再理会敌人的监视网了。明白了吗？）

MISSION 22 封印 CLOSURE

S要点 尽量多击破敌人。

目的

1.侵入敌矿山 2.击毁矿山洞口，封印内部的核武器

2010.12.12 根据影像分析，确定了战术核武器的存在。RAZGRIZ 部队将矿山设施破坏、成功的封印了地下的战术核武器，但是不知道欧西亚和尤克两方到底搬出了多少核武器……

要点

比较简单的一关。本关地图和上一关一样，而且不用担心敌人的防空雷达。在通往矿山的路上，会有零星敌地面设施，逐个击破即可。矿山周围有不少 SAM 导弹和 AA GUN，应优先击破，之后任务更改为攻击矿山出口。矿山出口处十分坚固，大约需要 10 多发导弹才可击毁，在攻击的途中敌人不不断出现增援，可以将僚机指令切换为“分散”，让僚机和空中的敌人缠斗。注意，每过一段时间都会从矿山中出现一个 SAM，请优先击破。

通讯

Grimm：队长、今日はレーダーを气にしなくてもいいから乐ですね。（队长，今天不用再注意雷达，感觉很轻松呢。）

Pops：どう思う？（你怎么想？）

Grimm：奴らは既に核を持ち出してしまったのでしょうか？（那帮家伙是不是已经把核武器运出去了呢？）

Pops：いいね？（明白了吗？）

Snow：出てきたな。散开して蹴散らすか？（出来了啊。散开之后击破他们吗？）

MISSION 23 RAZGRIZ 的亡灵 GHOSTS OF RAZGRIZ

S要点 33600 左右 S 评价，初期目标剩余 5 台时出现 MIG-21-93，击破。

2010.12.16 贝尔卡公国夺取了尤克军搬出的核武器。RAZGRIZ 部队在摧毁了位于尤克北部峡谷地带的基地之后，与随后赶来的奥维尼尔（オヴニル）战斗机——贝尔卡人的アグレッサー部队（攻击部队）交战。

目的

1.破坏全部 TGT 目标　2.OFNIR 全机击坠

要点

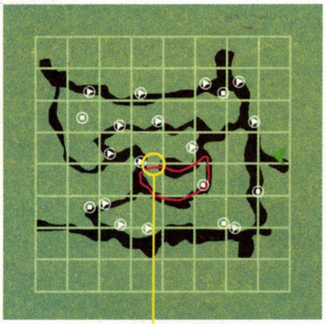
《王牌空战》系列必有的“峡谷追击战”终于出现了，同时也意味着本关难度较高。建议全部选择空战型高机动性的机体出战。在峡谷中飞行时切记控制高度，保持在 1200 以下就不会遭到防空导弹的攻击。一开始的任务为击破所有 TGT 目标，难度不大，正好用来熟悉峡谷的地形。任务达成之后，敌王牌飞行中队 OFNIR 出现在峡谷中，共 4 架 Su35，性能相当优秀。敌方会以两机为编队分别以顺时针和逆时针方向沿图示路线进行高速巡航。我方要作的就是选择一队为目标进行追尾，一旦发现敌机进入索敌范围，即发射导弹，千万不要吝惜。至于面对面冲过来的敌机，由于速度太快，导弹几乎不可能命中，只要小心不被机炮击中即可。注意！这里最重要的是进行“追尾”。地图上标注的地点是峡谷中唯一可以安全翻越的山岭，而敌机也会从此经过，留意周围的环境，千万不要错过了。

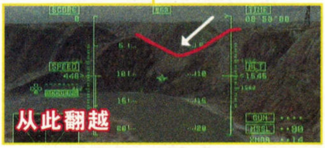
通讯

alyosha：また爆音が…外の敌は阻止出来ているのですか？（还有爆炸声啊……你们能阻止外面的敌人吗？）

Grimm：オヴニル战斗机队…ユークのアグレッサーか！（奥维尼尔战斗机队……是 Yoke 的攻击部队吗!？）

Ofnir Squadron：贵样らがラーズグリーズの恶魔なのか？（你们就是 Razgriz 的恶魔吗？）





剧情攻略

MISSION 24 白鸟Ⅱ WHITE BIRD Part2

S要点 尽量多击坠无人机，白鸟的设施全破坏。

2010.12.19 贝尔卡将核武器搭载到了ARKBIRD上，想借欧西亚的ARKBIRD之手用核武器攻击尤克的奥库加布鲁斯克（オクチャブルスク）市。该行动被RAZGRIZ部队阻止，ARKBIRD坠毁。

目的

在ARKBIRD逃离地图前击坠

要点

非常有意思一关。首先全速追击前方的ARKBIRD，然后攻击机体上的TGT目标，靠近敌机后转入正式战斗。一开始，ARKBIRD的腹部会出现两个无人机弹射仓和一个激光发射装置，要命中它们必须飞行高度低于ARKBIRD才可以(BT打法为飞至上方用对地炸弹攻击)，在攻击时要千万小心激光，碰到即被秒杀。躲避激光的方法为将高度爬升至ARKBIRD上。一段时间后，ARKBIRD尾翼出现两个推进器（TGT），迅速用导弹将其击毁。之后ARKBIRD顶部出现两个SAM和一个激光发射装置，迅速击破。当ARKBIRD到达屏幕西侧后会转为向南飞行，千万不要在转向时跟的太紧而被撞毁。在次击破尾翼的推进器(TGT)后，ARKBIRD失去动力，慢慢降下。最后ARKBIRD还会以辅助推进器作最后一博，同样导弹击破即可过关。

通讯

Grimm：もう少しなのに…。奴らの后手ばかりだ。队长、そう思いませんか?(明明还有少许的……很快就要到敌人的后方了。队长也这么认为吗?)

Grimm：队长、こちらアーチャー。アークバードの进入角度が深すぎませんか？（队长，这里是Archer。ArkBird的深入角度是不是太大了？）

Grimm：あの白い鸟はナガセ大尉が抱く梦だったんです。(那只白鸟曾经是永濑大尉的梦想呢。)

Snow：ここまでして战火を扩大させたいとはな…ブレイズ、信じられるか？（他们居然如此顽固地想要扩大战火……Blaze，你相信吗？）

Grimm：まだ堕ちないのか…间に合うでしょうか?(还没有击坠吗……时间还来得及吗？)

哈宁大总统向欧西亚本土发表停战讲话，却被副总统和将军们以“这是敌人的诡计”为由封杀了。这种情况下，他也必须亲自回到首都才可以。上直升机前，他微笑着说自己也要做点事情给大家看看，然后从容的离开了……我相信他一定可以成功。

在约定的时间，我们又听到了熟悉的巴特列特上尉的声音。他竟然找到了同样因为反对战争而被囚禁的尤克首相……

MISSION 25 破碎的心 HEARTBREAK ONE

S要点 15分钟以内，27000分可获得S。

2010.12.23 RAZGRIZ部队将因为反对战争而被囚禁在尤克军部的尼卡诺（ニカノール）首相救出，之后与贝尔卡公国古兰帕克（グラーバク）战斗机部队（即8492队）交战，全灭敌人。巴特列特与库克斯特雷尔空母汇合。

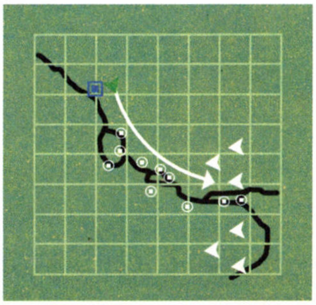
目的

1.保护我方车队到达机场

2.击坠GRABACR中队，保护THBRK ONE机

要点

比较容易的一关。僚机推荐选择对空型，长机则选择对空对地均可。一开始需要掩护我方车队到达机场。随着车队的前进，道路上会不断出现敌地面设施，应迅速击毁，因此飞行时千万不要离车队太远。空中敌人多以AN64直升机为主，大可交给僚机处理。到达机场后，会出现大量敌坦克，应尽快击破，同时空中也会出现装备对地导弹的敌机，快速击破即可。我方人员登机之后，敌GRABACR中队出现，为4机F15S，如果此时装备有XAMM，可以对他们造成巨大伤害，几乎两个来回就可全部击破。



通讯

Bartlett：ブービー、上からの见通しではどっちが良さそうだ？近道の方か？（Booby，从上面看哪边比较好？是距离短的路线吗？）

Bartlett：ブービー、上からの见通しではどっちが良さそうだ？近道の方か？（Booby，从上面看哪边比较好？是距离短的路线吗？）

Bartlett：ブービー、上からの见通しではどっちが良さそうだ？远回りの方か？（Booby，从上面看哪边比较好？是距离长的路线吗？）

Bartlett：ブービー、上から见てくれ。近道で大丈夫か？（Booby，从上面看看。距离近的路线没问题吗？）

Bartlett：战斗机の操纵席はそっちに任せたぜ。（战斗机的操纵席交给你了。）

巴特列特上尉回来了，不仅如此他还把尼卡诺首相带了回来，和首相同行的还有那个尤克情报部门的女性少校……当我问她名字的时候，她微笑着摘下眼镜说只要叫“少校”就可以了，我还是决定为她拍摄一张照片，以作为巴特列特上尉传说中的恋人的证据。

在15年前的那场战争中建造出来的卫星轨道兵器——SOLG，因为战争的结束而废弃。现在由于白鸟的关系，SOLG也一起苏醒了……白鸟坠落后，依然有打上的物资，究竟是什么呢？纳塔莎少校也不是很清楚，但是，必然不是什么好东西。另外，她还带来了一张加密磁盘，上面记录着贝尔卡的“灰色之男”们的计划，不过还没有完全解读出来。

MISSION 26 混迷の海 SEA OF CHAOS

S要点 8分钟以内，35000分以上可获得S。

尼卡诺首相在斯科特雷尔号上向严阵以待的尤克军和欧西亚军表明尤克和欧西亚依然还是友军，虽然有些原本就对这场战争抱有疑问的军官支持首相的声明，但是那些已经被战争烧昏了头脑的主战派根本听不进去这些话。欧西亚、尤克还有我们这些中立的部队，三方会战开始了……

现在的塞雷斯海就好像世界诞生前的混沌之海一般……

2010.12.29 塞雷斯（セレス）海海战。首相的声明使得尤克军发生分裂，主战方、欧西亚军、还有支持首相声明的一方，三方混战在塞雷斯海。尤克和欧西亚军被空母斯科特雷尔以及RAZGRIZ部队镇压。

目的

击破敌机、敌舰队

要点

整个游戏中最为豪快的一场战斗，敌机、敌舰数量极多，几乎视野之内全是敌人。由于我方只能使用舰载机，因此性能会受到一定限制，剩下的就用操作来弥补吧。本关必须合理利用僚机指令，尽可能的让僚机协助攻击，因为单靠长机攻击的话，弹药绝对不够。在攻击敌舰的时候，一定要留意舰载导弹，应以回避导弹为最优先。推荐用导弹锁定敌舰SAM，击毁之后就可以用机炮慢慢虐待战舰了。空中的敌机推荐交给僚机应付，等把舰队击破之后，在全力对付敌机。本关敌机性能都非常的优秀，注意在没有把握的时候不要轻易发射导弹。

通 讯

Kestrel:こちらケストレルCIC。敌性舰の识别データを送る。味方に被害を出すな。出来るか?(这里是 Kestrel。正向你方传送敌舰的识别数据。不要对同伴造成损伤,做得到吗?)

Friend Yuke Fleet:上の战斗机は…もしかしてラーズグリーズカか?(上空的战斗机,难道是 Razgriz?)

Kestrel:オーシアの船から攻击!新たな敌味方识别データを送る。攻击を阻止せよ。(Osean 的船发动了攻击!现时点开始向你方传诵新的敌我识别信号。阻止他们的攻击!)

Enemy Osean Fleet:さつきから上を飞んでるのは…ラーズグリーズの奴らじゃないか?(刚才从空中飞过去的……是 Razgriz 那班家伙吗?)

Snow:憎しみは憎しみしか呼ばん。その结果がこれだ。俺たちに为す术はないのか?(憎恨只能招来憎恨。结果就是这样。难道没有我们能够做的事情吗?)

自开战以来未受一击的斯科特雷尔号,终于还是没能逃过被击沉的命运……安德森舰长命令除了负责战机起飞的人员外全部弃舰,我也不例外。在大家的欢呼声中,我们的希望——砂岛中队,不,应该叫"RAZGRIZ的恶魔"冲向云霄!

望着徐徐沉没的斯科特雷尔号,安德森舰长告诉我,能把"RAZGRIZ 的恶魔"们送上蓝天,就是他最大的胜利,他们是所有人的骄傲和希望,同时也是终结这场不被歌颂的战争最好的人选。

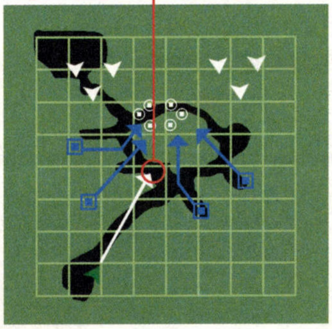
MISSION 27 王牌 ACES

S要点 37000 以上 S,尽量多击坠敌机。

2010.12.30 SOLG 控制设施攻陷。贝尔卡军将 SOLG(战略卫星轨道炮)添装了 MIRV(重返大气层的复数目标弹头)的 V2 核武器。哈宁大总统和尼卡诺首相发表共同声明,支持两方部队混编后向北欧西亚自治州(原南贝尔卡地方)进攻。RAZGRIZ 部队和巴特列特进入控制设施地下隧道,合力破坏了 SOLG 控制系统。原 8492 指挥官、贝尔卡的间谍、砂岛空军基地副官——汉密尔顿死在了己方飞机爆炸的残片中。

欧西亚的哈宁大总统和尤克的尼卡诺首相共同发表了和平声明。为了最后的胜利,所有希望得到和平的人们和"RAZGRIZ 的恶魔"一同向着最后的战场飞去。

FALKEN 部件



目的

1.击破全部 TGT 目标,掩护友军到达隧道入口

2.进入 SOLG 控制隧道击破控制机关

要点

使用最好的机体来挑战最后一关吧!首先需要击破地面所有的 TGT 目标,注意敌人比较集中,留意地面的炮台,会发射导弹攻击,而且都需要 3 发导弹才能击破的,推荐用机炮配合导弹进攻。空中也会不断出现敌机骚扰,其中有一架 MIg1.44 是在你进入隧道之后会尾随攻击你的机体,即使在外面将其击落,也只不过能延缓一下追击的势头。消灭全部 TGT 后,就可以进入隧道了,这里的飞行难度相当高,一定要高度集中精神,用 L2、R2 微调方向,千万不要作侧向翻滚的动作,很容易失控。飞至一半时用导弹将控制装置击破(同时身后尾随的 MiG1.44 也会向你发射导弹),然后是一段长的直线隧道,可以加速甩掉身后的机体。和友军机体擦身而过后就应该略微减速,趁前方大门未关时迅速突破。前方会有 Su47 拦截,直接用导弹轰杀即可。最后的难点是高低钢架,降低速度从正中间穿过吧~之后加速穿过最后一道即将关闭的铁门就可以成功脱出了!

通 讯

Friend Osean Helicopter:降下ポイントに対空火器が见える。航空机部队、施设付近を扫除してくれ!(在降落地点发现对空兵器。飞行部队,扫平设施附近的敌人!)

Friend Osean g:上からのSOLGの攻击に増援ラインを遮断された!コントロール施设はまだ陥ちないのか?(上方的 SOLG 攻击截断了增援路线!控制设施还没有被压制吗?)

AWACS Oka Nieba:トンネル入口が开いたのをこちらでも确认した。准备はいいか?(隧道入口已经确认打开。准备好了吗?)

MISSION 27+ 未颂的战争 THE UNSUNG WAR

S要点 击坠 MIG-1.44(到达卫星后出现),2 分 30 秒内完成任务即可。

目的

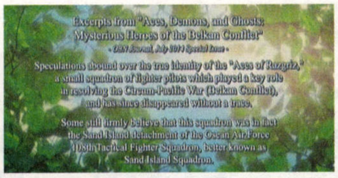
1. 在规定时间内到达 SOLG 卫星降落地点

2.击毁 SOLG

2010.12.31 环太平洋战争的终结。RAZGRIZ 部队回到欧西亚首都奥列托(オーレット)阻止 SOLG 的落下,在消灭了奥维尼尔和古拉帕克两个老对手最后的残余部队后,终于成功破坏了卫星 SOLG。

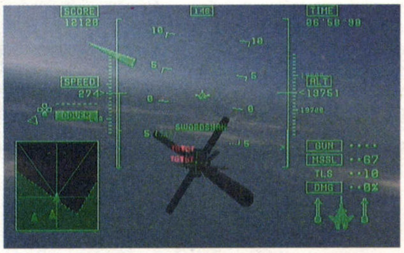
要点

可能是《王牌空战》系列有史以来最简单的最终 BOSS 吧,几乎毫无难度。首先向地图西北方向加速飞行,然后会遇到 8492 部队最后的抵抗,如果有 XMAA 特殊兵装的话,两次正面齐射就可以轻松解决。注意空战的缠斗时间,一定要在限定时间以内到达卫星所在地,如果提前到达了,则在原地绕圈等待。之后任务改为击毁卫星,卫星本身完全无法还击,唯有不断散落的碎片可能给玩家造成影响,只要保持合适的距离即可。攻击时由于卫星巨大的太阳能电池翼不断旋转会阻挡导弹,所以需要算好提前量(如果使用 FALCOM 的激光,大概 2 秒就可以完成任务了)。



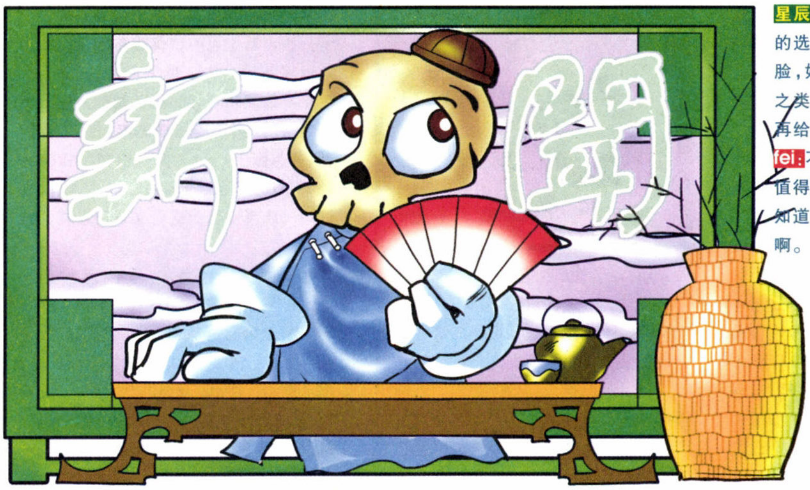
通 讯

Nagase:ブレイズ!(Blaze!)



随着 SOLG 的坠落,这场战争落下了帷幕,"RAZGRIZ 的恶魔"们就如同传说中那样,在世界发生大变化的时候,出现在世间,带来死亡,同时也带来了新生。

而我就是这些所谓"恶魔"们传奇经历的见证人。虽然这场"未颂的战争"直到 10 年以后才逐渐公开给世人,但是没有人知道战争中途加入的"恶魔"到底是什么人……有传闻说他们就是欧西亚砂岛中队,有人称他们为英雄,有人称他们为恶魔,后期更是有人称其为"亡灵"。不管世人评价如何,现在的他们不过是些普通人,享受着和平生活的普通人,仅此而已。我会把那段历史的真相永远埋藏在自己的心里……



每月评述台

读者看官都知道，本月最大的一个新闻就是 CAPCOM 的临阵反水，宣布本来是 NGC 独占游戏的 AVG 大作《生化危机 4》将于明年移植到 PS2，此言一出，众人震动，有欢呼 CAPCOM 厚道的，有痛骂 CAPCOM 背信弃义的，瞬时间玩家们吵得天昏地暗，而 CAPCOM 的这个行为对 SONY、任天堂乃至当初决定将生化转给 NGC 的三上真司来说都是极具意义的，这标明了 CAPCOM 高层的一种态度："我们撑不起了，我们不能玩独占了……"然而这肯定会激起三上真司的强烈不满，已经有船水纪孝、冈本吉起等人离开的 CAPCOM，是否还能承受即将到来的变化呢？故事到底会如何发展？正所谓是"卡氏毁前言再投索尼，三上生反意欲寻高就"，在无聊等待 MGS3 的日子里，编辑部的两个闲人也侃开了大山……

星辰:咳，三上那厮，不厚道啊。

fei:你说的是 CAPCOM 公布的关于生化 4 移植 PS2 的消息么？

星辰:哼哼，当年是谁 p 颠 p 颠的要把生化系列当作 ngc 独占来着？本来大家都以为生化系列绝对是 ps2 的，结果倒好，宫本大爷一出面，三上立马变卦了："PS2 版的《生化危机 4》的开发工作，我们已经完全停止了！……从今天起，NGC 将独占《生化危机》全系列！"……你看多豪快！sony 算个 p 啊，说不鸟你就不鸟你！

fei:无错，当初买了 NGC 的生化 fans 那叫一个热泪盈眶啊~

星辰:估计就差跪下来亲吻三上和宫本的皮鞋了……

fei:那也是因为吻不到吧……

星辰:你说三上和宫本是否有啥不可告人的秘密……？

fei:秘密？我觉得吧，三上作为一个……呃，他多少岁了来着？

星辰:莫非是宫本有个漂亮女儿？上次看见三上，好像还是个挺年轻的小伙嘛。

fei:呃，以宫本大爷的年龄和长相，我觉得还是不大现实啊，这样还不如投靠微软呢。

星辰:盖茨好像就看上 sega 那个……叫啥来着？……铃木，对，就是他，丫也是烧钱的主。现在盖茨就喜欢这种能烧钱的人。铃木就那么烧啊烧的，烧掉了个 sega。幸好 capcom 见机快，否则再让三上这么烧下去，估计也快了。

fei:那坂口博信也该在盖茨的欣赏人群里吧，一个电影就烧了半个 SQUARE。

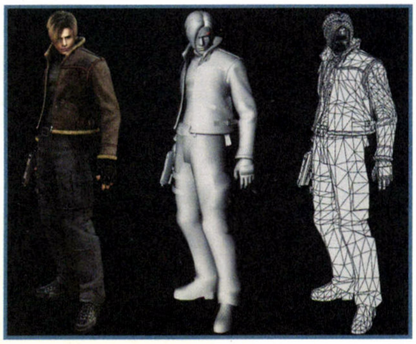
星辰:错！！是 1 个半！整个美国分部都化为飞灰了，还剩半个日本本部，也被人收购了~

fei:这不就是比尔叔叔想要的人才吗？

星辰:所以啊，盖茨现在手下都是能赚钱的。一张 xp 的光盘就卖个好几千，区区三上烧的那点日元算啥？……跑题了！！

fei:……扯回来吧。你觉得这次 CAPCOM 突然选择在 NGC 版的生化 4 发售前公布移植消息，是不是需要很大勇气呢？还是说 SONY 偷偷给了它很多钱？

星辰:我说实话吧，要不是 capcom 是傻×，就是 sony 给了大把银子。前者不大可能，后者没跑了。号称"独占"的维罗尼卡，加了"完全版"三个字不一样在 ps2 上卖的火？绝对是 sony 在背后撑腰，这明摆着就是和任天堂翻脸嘛。不过说起来其实也不能怪三上的，三上也是身不由己啊。



fei:这一耳光抽得结结实实，不过 CAPCOM 真的舍得和老任翻脸么？

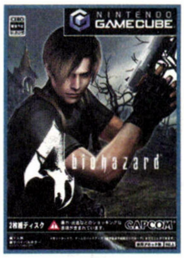
星辰:舍不得也不行，哪能老脚踏两支船？现在就是 sony 逼着 capcom 要表态，而且 capcom 最近的经济也实在是不景气。

fei:可是老任还有掌机市场咧……

星辰:capcom 在 gba 上有出过什么大作么？除了帮任天堂作的几个塞尔达……现在看来，那简直就是赎罪啊。capcom 不会作掌机游戏，毕竟是靠街机起家的……

fei:但是为什么三上当年会那么毅然的把生化给老任独占呢？

星辰:前面不都说了？他是宫本的 fans……三上应该是那种学究类型的。根本就不管你市场怎么样。哪个机体适合实现他的想法就选择哪个，至于能卖多少不考虑。三上当年认为 ngc 的机能可以实现他制作游戏的理念，于是就选择 ngc 了。还记得生化的独占消息是哪年么？2001 年啊~虽然维罗尼卡卖的不咋样，可之前的那些系列都是红的发紫，生化俨然就是 avg 的旗帜啊。你说，要你在那个时候，是你选载体，还是载体选你？三上当然有足够 nb 到说服 capcom 的资本。



fei:不过，在 NGC 上的生化还是一直保持了质量的——事实上也没人说 NGC 的机能差或者游戏不好玩，但就是玩不过 PS2……

星辰:ngc 比 ps2 机能好多了……gc 的生化危机老实说也强到不行。

fei:XBOX 也比 PS2 机能强啊。

星辰:比土星大的机体没好下场……

fei:嗯，我第一次看到 NGC 的时候以为这个是电源……

星辰:其实平心而论，capcom 这次的选择是明智的，这么给 sony 长脸，好处肯定大大的，什么违约金之类，算个 p 啊？说不定 sony 还要再给 capcom 一笔钱当补偿。

fei:不过 SONY 最近也不怎么赚，值得为了 CAPCOM 这么拼么？要知道 CAPCOM 已经走了很多强人啊。

星辰:我看看 sony 的财务报表先……索尼 2004 年度发表了索尼集团第二四半期的总体业绩。销售额与营业收入是 7.023 亿日元，比去年同期减少 5.3%。营业利益增加 30.6%达到 434 亿元。当期纯利益增加 61.6%达到 532 亿元。游戏分部销售额 1.196 亿元，比去年同期减少 25.8%。由于 PS TWO 的推出，ps2 产量比去年减少 679 万台，且 ps2 的价格下降使营业额大幅下降。另外 psone 的产量也下降为 60 万台。ps2 软件比去年同期增加 1200 万套，达到 5600 万套。ps 软件减至 300 万套……靠，还在卖！从总体来看软件贩卖量与营业额是增加的，不过日本地区有所减少……啧，丫今年好像赚了点，有闲钱了。

fei:但关键是——CAPCOM 值得这么花钱么？这不是 2001 年的 CAPCOM 了。

星辰:当然值！红侠乔伊、鬼武者和鬼泣这几个都是欧美市场的金字招牌。别忘了，capcom 最近的游戏都是欧美向的，生化 2 的电影也很火。capcom 只不过是炒房地产破产而已，在游戏市场可一直是盈利的。这次就算没有 sony 掺和，capcom 迟早也要和任天堂翻脸。

fei:看来 CAPCOM 以后相当长一段时间不会给老任做东西了吧……

星辰:看任天堂的态度了，至少塞尔达还是 capcom 作的嘛。没有永远的敌人和朋友，万一任天堂的 ds 销路看好呢？

fei:那时就和 S-E 一样腆着脸回来呗。

星辰:这年头，脸算个 p 啊？NGC 版生化 4 销量绝对超不过 30 万，还好是任天堂赞助的开发费，否则根本赔不起。

fei:看来这次不过是加快三上叛逃的决心吧，三上要走人的消息也不是完全虚构呢。

星辰:生化 4 不是三上主持的，丫早被架空了。估计用不了多久就会传出三上加盟 xx 的消息，谁让他这么 nb，做到一半就要推倒重来，capcom 肯定受不了。之前生化能卖 500 万的时候可以由他胡来，可现在连 50 万都卖不到了，还牛个 p 啊？

DRAGON:"MGS3 来了，开工做事！"

OK，欣赏完了上面的相声表演（星辰激光炮轰炸中："不是相声！！"），让我们进入接下来的看点。本月游戏不少新闻不多，加上页面似乎也不大够，咱们就随便抓几个看看吧~

首先关注PSP和NDS的消息。随着发售日的临近，目前双方都开始大作宣传，拍着胸脯说自己如何如何受期待。

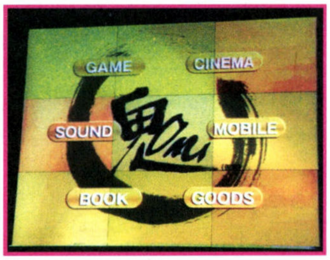
例如日本几家主要大型零售商目前已经开始接受PSP的预订，但SONY实际上是在之后才公布PSP具体订购计划的（PS.com预定11月19日中午12:30正式开放网上预约PSP订购，订购时需以PS.com帐号登入，目前提供预购的包括PSP主机、各种PSP选购周边附件和预定年底以前发行的21款游戏等商品），所以这只能算是一种姿态而已，玩家们倒是很热情，据说几天功夫这些还没有确定的PSP已经被抢订一空了。PSP的宣传方面，在日本各大车站的宣传活动目前已经展开。东京、大阪、名古屋等地的城铁PSP实机展示活动正在展开，24小时播放PSP游戏的演示，极为抢眼。

SONY的PSP还没有正式开始订购（当然读者看到这书的时候估计都要上市了），任天堂已经开始了战果汇报：据他们公布的数据表示，NDS订单数量已突破200万台，是原定今年内出货台数的两倍以上。任天堂宣布将会因此强化中国大陆方面生产线的效率（谁在苏州那边工厂的，帮俺弄一台出来吧），但原定首批出货30万的计划不会改变。另外根据传言，NDS将不会设置地域限制，无论哪国语种的主机都可以玩所有语种版本的NDS游戏，不过部分NDS的周边设备只能在自国语种的主机上使用。所以大家购买的时候还是确认一下设备的对应语种比较好。

光荣是日本最出名的历史题材游戏公司之一，除了三国志、太阁立志、信长野望、大航海时代这几个老看家作品之外，近年又以无双系列在游戏界赚得盆满钵溢，可谓风头正劲。

日本著名导演黑泽明大家都知道吧，最近光荣举办了发布会，宣布将与黑泽制片公司合作，预定将黑泽明老大的一部遗稿改编成电影并同期制作相关游戏上市。这部叫做《鬼》的作品是由黑泽明当年在电影《乱》的剧本大纲中所遗留下来的手稿，由其子黑泽久雄改编扩充而来的。故事背景为日本战国时代，叙述一个地方诸侯与外国女性所生的男子在战国时代战场上扬威的故事，这名男子金发碧眼，故在战场上有"鬼"的外号（日本人就是没见过市面哪，不过这种家伙的形象，为何我会想起原哲夫笔下的前田庆次呢？）。

《鬼》的电影和游戏预定总投资30



亿日元，电影导演为黑泽久雄，剧本由黑泽久雄与光荣的创始人襟川阳一共同创作；而在游戏部分则预定作成富有角色扮演要素，具备崭新游戏系统的动作游戏（战国无双N？），将在PS2的后续机上推出，预定发售时间为2006年。

其实改编黑泽明大爷的电影都在其次，关键有趣的是在发布会中光荣表示有兴趣将旗下的PS2游戏《真三国无双》拍摄成电影！这可就好玩了，想想一堆超人样的三国人物突然真人化，对于中国玩家来说是什么感受？而且他们铁定是说日语……如果此事成为现实，那光荣旗下众多历史游戏都可能电影化了……话说回来，光荣你丫要玩玄幻就给我把《决战2》拍了，想弄宏大的就把《大航海时代》拍了，那才算挑战嘛！当然，三国无双的话，我很关心谁来演孟获……难道是某相扑选手？

另外，光荣还发表了PS2著名SLG《决战3》的发售日：12月22日。决战1的时代是日本战国末期，描述的是德川家与丰臣家争夺天下的故事，此时前战国时期的风云人物织田信长等人早已死去；而决战2是完全把中国的三国历史编排得乱七八糟外加玄幻色彩（诸葛亮会飞耶！！），这次的游戏终于以织田信长作为主角，同时武田信玄、上杉谦信等战国英豪也会出现，弥补了玩家在第一代不能见识他们雄风的缺憾，当然我也希望游戏能略为正常点，不要学2代动不动就落雷火龙飞石……但是看了预告片之后，这显然还是一出充满了魔法和妖怪的戏剧啊~在这里也顺便抱怨一

下，光荣你就不要在打着历史幌子的游戏里做那么多魔法师和圣斗士嘛，会教坏小朋友的，我这里就有读者来信问张合是不是真的像三国无双里描绘的那样很人妖……

看看限定珍藏版，附送的是追加有游戏中所有敌方角色一同登场的对战地图，追加"入门模式"的"享乐光碟（Enjoy Disc）"（这是什么？），织田信长的模型一个，包含制作人的密传攻略法在内的人物设定画集一本（看了TGS里三上玩生化4的演示后，我对这"制作人的密传攻略法"完全持不信任态度……），还有3D角色图卡一套。内容很多，售价为12390日元（含税），有兴趣的人可以去订购（如果您看到这篇文章还来得及的话……）。

接下来看看SQUARE ENIX，就在不久前该公司再次对FF7下手，公布了《FF7》的第4部周边作品《最终幻想7核心危机（Final Fantasy VII CRSIS CORE）》，是对应PSP的ARPG，预定2006年初发售，其他一律未明。OK，现在FF7的AC（Advent Children）、BC（Before Crisis）、CC、DC（Dirge Of Cerberus）全齐了……S-E对这部作品的剩余价值榨取还真是不遗余力啊……

此外，S-E的另一个当家系列，万众瞩目的DQ最新作也将在下月发售，配合这款大作，S-E还公布了一个好玩的周边：史莱姆型手柄，表面看是一个玩偶，但它其实是个手柄，一个货真价实的

手柄……说起史莱姆，就想起前段时间在日本BBS上看到的一个笑话：如果是像史莱姆泛滥的游戏世界的场合，人们对这种生物应该一点恐惧感都没有了吧？比如下雨的时候家里天井像蜗牛一样爬满了史莱姆，然后家庭主妇用竹竿一个个捅下来丢进垃圾桶……

近期值得关注的S-E新作还有一个，由TRI-ACE公司制作的RPG游戏《凡人物语》。这是一款奇幻+可爱风格的游戏，背景为包括人类在内的种族混杂世界。主角杰克的父亲是位伟大骑士，一心想效法亡父而加入了骑士团，并和

在入团测验中击败他的女主角一起行动，然而此时战争爆发了……典型的平民出身英雄的故事，那位倒霉的女主角看来至少要被他救两次，个人推测，游戏开始3小时之内主角就不是骑士团成员了。本作是由制作了北欧、星海的TRI-ACE公司制作，品质应该有所保证。游戏发售日预计为明年春。（那FF12咧？不是又要后延？）

最后来看关于CAPCOM的情报。该公司放出的资料表明，在《鬼泣》系列最新作《鬼泣3》中将出现新系统：玩家可以在某特定的场所更换但丁的战斗风格，如今已经公开的风格有魔法师、剑圣和枪手3种，由于每种风格能够使出的技能不同，所以针对不同场景选择不同风格对于攻关是有好处的。如果一直采

用某个风格，那其他风格的技能就会下降——看来每到一个场景但丁就要先自我催眠："我是xxx，我不是xxx，我会xxx"不然就不会用那技能……

而另一个因"背叛"事件受到关注的大作《生化危机4》，前些日子有第三方厂商推出了对应的NGC周边：一款非常别致的……NGC手柄！！这个手柄和前面提过的史莱姆手柄可谓天壤之别，实乃杀人灭口之利器，居家旅行之妙品也。您能想像拿着这个电锯玩生化的感觉么？而且这个电锯手柄上血迹斑斑，内置特有音效芯片，特定场面能发出电锯

声并强烈震动……半夜拿着这个东西玩生化，那简直是不亦乐乎啊！（不过，若是提着这个玩马里奥……想想就很有趣）。该手柄售价为29.99美元，将于明年1月11日与《生化危机4》同步发售，建议大家一定要去弄一个回来玩……

---

right，本期的评述台到此结束，大家也看到了，评述台也在做风格上的转变，我们尝试的是完全摆脱"新闻"的范畴，让大家感觉一些新的东西。不知道诸位读者对此有什么感想呢？欢迎来信提出你们的看法！下期见！（转头："MGS3俺来咧……"）

有免费就不同

5,000元手机话费激情爽送

从现在起只要使用本页的任何服务，你就极有可能成为免费获得5000元手机话费的幸运得主。除了大奖之外，更有完美礼品送给你。凡使用本页任何图铃服务的用户都将免费获得声色地带（免费三日）、节日嘉年华（免费三日）、狂野周末（免费三天，仅限彩信手机用户）

领奖方式：短信、电话通知具体领奖方式，中奖用户名单在www. kongzhong. com公布。活动截止时间：2005. 3. 31。

和弦铃声下载指南 中国移动彩信手机用户发送161 铃声代码发送到33552133
例如：中国移动彩信手机用户发送短信161002到33552133，绝色铃声“东风破”就归你所有。

单音铃声下载指南 发送16 机型代码 铃声代码发送到33552133(移动用户)或93552133(联通用户)。例如：三星手机用户发送短信166002到33552133(移动用户)或93552133(联通用户)，绝色铃声“东风破”就归你所有。 资费标准：和弦铃声 2元/条 单弦铃声 1元/条

编辑短信 166002 → 发送到 33552133(移动用户) 93552133(联通用户) → 成功下载 收到铃声“东风破”

机型代码：诺基亚2 摩托罗拉3 爱立信、联想、东信、波导4 西门子5 三星6 首信8

本月主打
002 东风破(2004remix)
011 我的地盘(超长完整版)
014 七里香
190 爷爷泡的茶(Remix)
023 波斯猫
024 Super Star
025 天使在唱歌
186 I O I O

游戏经典
194 超级玛利
195 1000 Words (最终幻想X2)
196 仙剑奇侠传
197 魂斗罗
198 Day After Tomorrow (仙乐传说)
199 Be The One (战国无双)
200 最终幻想9主题歌
201 天之痕插曲2 (轩辕剑3外传)
202 樱花大战
203 星际争霸进行曲

流行最前沿
181 老鼠爱大米
182 Fly Away F. I. R乐队
044 冲动的惩罚 刀郎
045 情人 刀郎
046 2002年的第一场雪 刀郎
184 你的微笑(超长完整版) F. I. R乐队
185 我们的爱(超长完整版) F. I. R乐队
152 我们的爱 F. I. R乐队
153 Lydia(完整版) F. I. R乐队
169 边走边爱 谢霆锋
170 活着VIVA 谢霆锋

流行最前沿
026 坚持到底(2004Remix) 阿杜
027 撕夜(原创) 阿杜
028 哈罗 阿杜
029 天天看到你(迪曲版) 阿杜
163 痴心绝对 李圣杰
171 情非得已(2004Remix) 庾澄庆
172 春泥 庾澄庆
175 小薇(完整版) 黄品源
179 第一次(2004Remix) 光良

流行最前沿
180 算你狠 陈小春
157 江南(2004Remix) 林俊杰
158 就是我 林俊杰
154 爱情36计 蔡依林
155 看我七十二变(2004Remix) 蔡依林
054 布拉格广场(精彩演绎版) 蔡依林
188 WuHa 潘玮柏
060 壁虎漫步Remix 潘玮柏
165 我的麦克风 潘玮柏
183 大风吹(2004Remix) 许慧欣

流行最前沿
005 十年(又过了1年版) 陈亦迅
007 勇气(真人原唱版) 梁静茹
062 爱你不是两三天 梁静茹
189 分手快乐(2004Remix) 梁静茹
010 太委屈(超长完全版) 陶晶莹
035 喜欢你(超长吉他精华版) beyond
036 海阔天空(超长完整版) beyond
037 光辉岁月(超长吉他精华版) beyond
038 情人(超长完整版) beyond
006 绿光 孙燕姿
174 神奇(2004Remix) 孙燕姿

影视经典
001 上海滩完整版(原创)
116 To Be With You (OLYMPUS广告曲)
117 全世界的爱(TOYOTA花冠歌曲) 周华健
119 开往春天的地铁(开往春天的地铁) 羽泉
120 我就喜欢（全球麦当广告歌） 王力宏
123 I Believe(原创)(我的野蛮女友)
124 暗香(原创)(金粉世家主题歌) 沙宝亮
132 两个人的烟火(大城小事主题曲) 黎明
096 Colorful Day (丰田威驰广告歌曲) 朴树
125 新闻联播

流行经典
047 半梦半醒之间(超长完整版) 谭咏麟
048 值得 郑秀文
049 两个人的幸运 梁咏琪
050 海浪 黄品源
187 小薇(2004Remix) 黄品源
051 黄昏 周传雄
052 伤心太平洋（原创） 任贤齐
053 星语心愿(水晶版) 张柏芝
055 记事本 周传雄

流行经典
056 偏偏喜欢你(完整版) 陈百强
057 你的眼神(超长完整版) 蔡琴
058 我的心太乱(迪曲版) 周传雄
059 北极雪(完整版) 陈慧琳
061 伤心1999 王杰
067 朋友 周华健
068 男人哭吧不是罪 刘德华
069 哈萨雅琪2003 周传雄
071 饮歌 Twins
072 地下铁 萧亚轩

流行经典
073 蒙娜丽莎的眼泪 林志炫
074 乱世巨星 陈小春
075 甜蜜蜜 邓丽君
076 那么爱你为什么 黄品源
077 心太软(超长吉他精华版) 任贤齐
078 胆小鬼 梁咏琪
079 有多少爱可以重来 迪克牛仔
080 独角戏(2004Remix) 许茹云
021 侏罗纪(2004Remix) S. H. E
022 恋人未满(2004Remix) S. H. E
015 星晴(2004Remix) 周杰伦

影视经典
008 My Heart Will Go On(泰坦尼克号)
128 I am On My Way (怪物史瑞克2)
009 动物世界(原创)
126 可爱的蓝精灵 (蓝精灵)
127 樱桃小丸子主题.. (樱桃小丸子)
129 特洛伊战争主题 (特洛伊)
130 机器猫主题曲 (机器猫)
131 变形金刚主题曲 (变形金刚)
115 雪碧广告歌 (萧亚轩)
134 断了的弦 (寻找周杰伦)

华语经典
081 下沙 游鸿明
082 一路上有你 张学友
083 断点 张敬轩
084 三万英尺 迪克牛仔
085 单眼皮女生 中国娃娃
086 都是月亮惹的祸 张宇
087 一个人的精彩 萧亚轩
088 只爱陌生人 王菲
089 泪海 许茹云

华语经典
090 我的骄傲 容祖儿
092 远走高飞 林忆莲
093 爱不爱我 零点乐队
094 回心转意 黑龙
095 奔跑 羽泉
098 往事随风 齐秦
099 爱拼才会赢 叶启田
100 相见太晚(超长完整版) 赵咏华
101 天黑黑 孙燕姿
102 剪爱 张惠妹

华语经典
103 红日 李克勤
105 天意 刘德华
107 飘摇 周迅
108 加速度 瞿颖
109 无地自容 黑豹乐队
110 爱就爱了(前奏版) 陈琳
111 爱情诺曼底 黄征
112 眉飞色舞 郑秀文
113 爱江山更爱美人 李丽芬
114 我是你的罗密欧 花儿乐队
012 双截棍 周杰伦

短信游戏

手机号占卜
资费：0.5-1元/条(1-5条)
小小手机号，蕴涵人生秘密！
移动用户发送字母
“AD”到33557791
联通用户发送字母
“AD”到93557791
网通小灵通用户发送字母
“AD”到1935576101

生日密码
资费：0.5-1元/条(1-5条)
帮你揭开“生日密码”的神秘面纱..
移动用户发送短信“AD生日”到335577999
联通用户发送短信“AD生日”到935577999
网通小灵通用户发送字母“AD生日”到19355761
如生日为1月1日则发AD0101到 335577999(移动) 935577999(联通) 19355761(网通小灵通)

缘份天注定
资费：0.5-1元/条(1-5条)
他/她，是不是你今生的唯一？
小小占卜，瞬间预测你们的姻缘定数！
移动用户发送短信“AD生日”到33557793
联通用户发送短信“AD生日”到93557793
网通小灵通用户发送字母
“AD生日”到1935576102
如生日为1月1日则发AD0101
到 33557793(移动) 93557793(联通) 1935576102(网通小灵通)

彩信图片下载指南：中国移动彩信手机用户发送相应图片代码到33552133，就可以获得你所钟爱的美图。

资费标准：彩信图片 2元/张

固定电话拨打11699835 欢乐嘉年华
领略涩女郎的真实情感世界，更可漫游令人捧腹大笑的欢乐谷！ 本产品客服电话：010-68031322
仅限以下地区网通用户：北京.天津.河北.内蒙古.山东.河南.山西.吉林.黑龙江.辽宁 信息费：1元/分钟

手机拨打1259056572013 健康生活
躁动生活，不安情绪控制着每一处神经！手机拨打1259056572013进入健康生活！将得到灵魂与肉体通透的释然！ 信息费：1元/分钟

下载更多精彩，请登录：WWW. KONGZHONG. COM 客服电话：010-68083018 E-mail:service@kongzhong. com

发送0000到3355（移动用户）或9355（联通用户）取消服务。本页所有服务订阅在六个月内有效，到期后服务订制将发生更改，恕不另行通知。

空中网 手机·娱乐·生活

NARUTO
火影忍者豪华特辑
月讀
广告
非游戏日产品
11月底火爆上市
火影忍者 OP、ED 歌曲
原声音乐精选
豪华火影宣传海报
精美火影忍者画集
COMPACT disc
NARUTO
雀翎工作室出品
附送超值礼品
市价总值超过 50元
全钢制木叶护额
真皮木叶忍者专用手套
超低惊喜价 29.8元